2009-ES TELJES JÁTÉK »

BATTLEFORGE

AZ ÉV LEGINNOVATÍVABB JÁTÉKA + AJÁNDÉK PONTOK MINDEN OLVASÓNAK!

1895 Ft 2009. 12

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

Tökéletes folytatás

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Valóban a harctéren érezhetjük magunkat

Csak játékosoknak!

5 TRÜKK

amit ki kell próbálnod
a Windows 7-ben!

Guru extra:

HÜLYESÉG A DOBOZBAN

A rózsaszín joystick csak a kezdet!
Összegyűjtöttük a lehető legfurcsább kontrollereket, amelyeket valaha készítettek

Most PS3-at NYERHETSZ!

A Bioware ismét villant:

DRAGON AGE™

VÉRVONALAK

Újabb zseniális kaland
a Baldur's Gate fejlesztőitől

CHAMPIONS LEAGUE – ALBUM
2009-2010
OFFICIAL
STICKER
ALBUM
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
Manufactured under licence by
PANINI
www.paninigroup.com
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
2009-2010
PANINI
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
36 hologramos
matricával
és az UEFA Bajnokok
Ligája trófeával!
Légy azok között,
akik elsőként szerzik
meg a PANINI matricás
albumgyűjteményét!
Éld át újra az izgalmas
mérkőzéseket!
Figyelj a díjra!
NAMES, LOGOS AND TROPHIES OF UEFA ARE THE PROPERTY, REGISTERED TRADEMARKS AND/OR LOGOS OF UEFA AND ARE USED HEREIN WITH RHE
SSION OF UEFA. NO REPRODUCTION IS ALLOWED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN APPROVAL OF UEFA.
CLUB NAMES, CLUB LOGO AND INDIVIDUAL PLAYERS NAMES ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE CLUB OR PERSON.
EFA SHALL BEAR NO RESPONSIBILITY FOR THE USE OF THESE NAMES AND/OR LOGOS.
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
Official Licensed
Product
PANINI
www.paninigroup.com
KERESD A KÉPES SPORTOT
OKTÓBER 28-ÁN
BL-MATRICÁS ALBUMMAL
ÉS 6 DB MATRICÁVAL!
képes sport
NYERD MEG
a LOKI-mezt!
LEGENDA
LESZEK
MADRIDBAN!
KAKÁ
MERT PASSZOL HOZZÁD!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Varga Annamária, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit
Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Az e havi Guru teljes egészében a kártyák körül forog. Egyrészt, mert a mostani, és az elkövetkezendő két számhoz olyan egyedi Kiválasztottak M.A.G.U.S. kártyalapokat csomagolunk, amelyek sehol máshol nem lesznek beszerezhetőek, csakis a PC Guru mellékleteként. De nem csak itt jutnak fontos szerephez a kártyalapok, hanem az e havi teljes játékunkban, a BattleForge-ban is, hiszen ebben a 2009-es stratégiai játékban eddig sosem látott módon, virtuális kártyapaklik segítségével kell győzelemre vinni a seregeinket. Most nem csak a teljes játékot kapjátok meg, de a lap melletti kartonlapon mindenki találhat egy kódot is, amit a játék megfelelő menüjében bepötyögve plusz nyolc lappal bővíthetitek a játék alappakliját. Persze nem csak ezek érdekesek a Guruban, hiszen itt a BioWare legújabb szerepjátéka, a Dragon Age: Vérvonalak, amit a fejlesztők nagyon sokáig úgy emlegettek, mint a Baldur's Gate utódját. Hat oldalas exkluzív tesztünkből most kiderül, hogy valóban felér-e ez az alkotás a valaha készült legepikusabb RPG-sorozathoz. Ha pedig már szerepjáték, akkor nem mehetünk el a Gothic-utód Risen mellett sem, amiről szintén olvashattok a lapunk hasábjain. Szerencsére ebben a hónapban az akció szerelmesei is megkapják a nekik járó mesterművet, hiszen megérkezett az Operation Flashpoint: Dragon Rising, amely olyan élethű harctéri szimulációt kínál, amilyet eddig még egyetlen más program sem tudott produkálni. A játékvilágot vizsgáló sorozatunkban ezúttal a legdurvább kontrollerek kaptak helyet, érdemes végigböngészni a képekkel gazdagon illusztrált írásunkat, hiszen egészen megdöbbentő dolgokkal találkozhattok benne. Végül nem feledkezhetünk meg a frissen megjelent Windows 7-ről, amelyhez most öt igazán hasznos trükköt találhattok a hardver rovatban.«

A GURU LEGYEN VELETEK!

FIGYELEM!

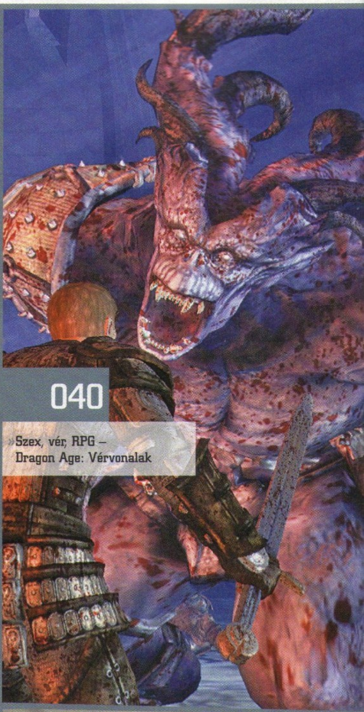
A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!

A pcguru következő száma 2009. november 19-én jelenik meg!

Tartalom

09/12

»A sötét és a fény harca – Alan Wake 032



040 »Szex, vér, RPG – Dragon Age: Vérvonalak

»Bemutató

008 BattleForge GYIK
010 Hírek
016 Újra vár a BGS!
018 Front Mission Evolved
020 LotRO: Siege of Mirkwood
022 Crackdown 2
024 Megszépül a múlt?
026 The Secret World
028 Digitális Képalkotók
032 Alan Wake
034 Hülyeség a dobozban
038 Tactical Intervention

»Teszt

040 Dragon Age: Vérvonalak
046 Order of War
048 FIFA 10
052 Tropico 3
054 Operation Flashpoint: Dragon Rising
060 Risen
064 SW: Clone Wars Republic Heroes
066 Cloudy with a Chance of Meatballs
067 Championship Manager 2010
068 Battleforge tippek-trükkök
070 Forza Motorsport 3
072 Marvel Ultimate Alliance 2
074 WET
076 Uncharted 2: Among Thieves

»Hardver

084 Hardver hírek
089 Guru Álom-PC
090 A DX11-es király
092 Túlhajtás mesterfokon
094 AMD-öngyilkosság
096 Prémium panel baráti áron
097 Windows 7 trükkök
098 Hardverbemutató
100 Homok A Gépezetben

»Rovatok

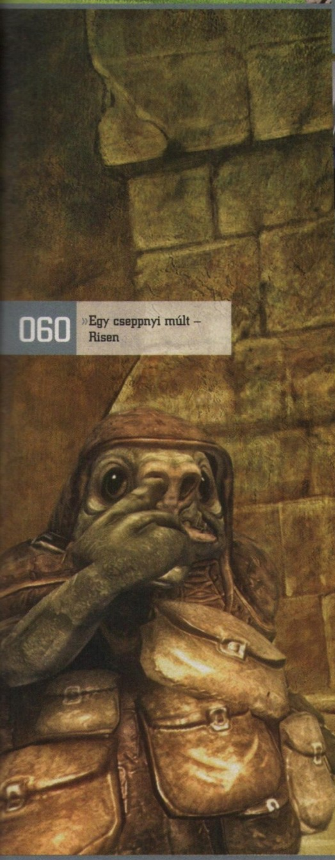
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
082 Mentőöv
104 Levrov
108 Külvilág

074 »Ha jó a csaj, jó játék is? – WET

048 »A labda a mi térfelünkön pattog – FIFA 10

046 »Rendes háború – Order of War

Az e havi Guru a gyűjtögetős játékok jegyében telik, így adódik a kérdés: gyűjtesz-e valamit, volt-e valaha bármilyen komoly gyűjteményed?



060 »Egy cseppnyi múlt – Risen

Shoebaron

Nem vagyok az a gyűjtögetős típus. Később e mögé már hangzatos buddhista ideológiákat is raktam, szóval srácok: na hagyjátok, hogy a tárgyak uralkodjanak felettetek! A legnagyobb gyűjteményem egy 15 darabos Terry Pratchett-könyvsorozat, de talán még ennek elvesztésén sem szomorkodnék...

Bate

Nos, én életemben eddig rengeteg dolgot gyűjtöttem, de van egy gyűjteményem, ami már 20 éve gyarapodik, ezek pedig a Pókember-képregények. Mostanra körülbelül két-háromezer darab gyűlt össze, egy kisebb részt ugyan kihasítanak a lakásomból, de őszinte leszek, nem bánom.

Miguel

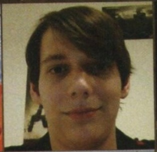
Gyerekkoromban gyűjtöttem azokat a cigisdobozokat, amiket a szüleim „ürítettek ki", mert azt gondoltam, hogy ha majd látják, hogy hegyekben áll az elszívott cigaretta bizonyítéka, majd jól leszoknak. Sajnos nem vált be a számítás, sőt – magam is rászoktam a cigire, alig egy éve, hogy végre le tudtam tenni.

Chris

Oh, szinte alig valamit. Csak gesztenyét, bélyeget, műanyag katonát, receptet, zsebnaptárokat, sörösüveg matricát, Magic the Gathering és World of Warcraft kártyát, H0-s modellvasúthoz mindent, társasjátékokat és persze PC-s játékokat dögivel. Valaki most már zárja el előlem a világot!

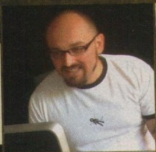
Joc

Nem vagyok az a gyűjtögetős típus (ez alól a pénzmag képezi az egyetlen kivételt). Utoljára talán még általános iskolában foglalkoztam ilyesmivel. Akkoriban sörösdoboz gyűjtése volt a „menő" (itthon még csak üveges sört árultak az idő tájt), de nem tartott sokáig a lelkesedés, 10-20 darab után meguntam.



Chocho

Gyermekkoromban volt érme-, Matchbox- és Lego-gyűjteményem is, amiket máig nagy becsben tartok a sok ritka darab miatt. Aztán jött a játékszenvedély, vele PC Guru, és 2001-től kezdve már azt gyűjtöttem, sőt, visszamenőleg is beszereztem a számok nagy részét 2000-ig. Ó, azok a régi idők!



Britt

Ma reggelig azt hittem, hogy semmit sem gyűjtöttem életemben... De ez a kérdés felnyitotta a szemem: gesztenye, könyv, képregény, film, takarékbélyeg, Star Wars kép, Pif újság, Lego, PC Guru melléklet, Playmobil, játék (először PS, majd PS2, aztán Wii és PSP, most PC, és attól tartok Xbox is lesz...)

Ricco

Három komolyabb gyűjteményem van: ólomfigurák a Vérfoci-mániám miatt, egy halom óra az óramániám miatt, illetve a mostanában legaktuálisabb, hogy különböző kaszinók zsetonjait próbálom minél ügyesebben összegyűjteni – néha több, néha kevesebb sikerrel. Rien ne va plus!

DVD-TARTALOM

Nincs mit szépíteni a tényen: alaposan kinőttük DVD-mellékletünk tárolókapacitását, s egy-egy nagyobb teljes játék mellé csak nagyon nehezen tudjuk felpréselni az évek alatt gigabájtokra hízott demókat és videókat. Így történt ez ebben a hónapban is, ahol a korongunkon fennmaradt helyet Risen demóval, öt videoteszttel és pár értékes magyarítással töltöttük meg. Emellett érdemes ránézni szokásos videoelőzeteseinkre is, melyek közül figyelmetekbe ajánlanánk az új Call of Duty és Bad Copany trailereket, melyek láttán heves szívdobogás lett úrrá szerkesztőségünk tagjain.

»DEMO

»RISEN

Végre-valahára ezt is megértük! Megérkezett a klasszikus, új generációs Gothic, ami bár a Jowoodos szakítás után Risen néven fut, tekinthetjük méltó Gothic folytatásnak. A demóban a játék elejébe pillanthatunk bele, ahol is hajótöröttként érkezünk egy szigetre. Itt hamar megismerkedhetünk a nem túl barátságos élővilággal, gyógynövényeket gyűjtögethetünk, számtalan fegyvert és tárgyat vehetünk magunkhoz, miközben karakterünk tapasztalati pontokat gyűjt, szintet lép, fejlődik. Egyszóval vár a kaland, a hatalmas helyszínek, a számtalan harc, vagyis a fantasy birodalma!«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 2GHz / 1GB RAM / 256MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 7900+ / Ati Radeon X1800+)«

»SHW JÁTÉK

»TOWER BLOXX D.

A Digital Chocolate fejlesztőcsapata egyre másra ontja a shareware oldalakra és az iPhone boltjába a játékokat, amik ha küllemükben nem is mindig, játékmenetükkel többnyire kitűnnek a rengetegből, s alaposan lekötik a játékra éhes embereket. A Tower Bloxx szerencsére külsejében és tartalmában is élvezetes produktum lett, amiben egy remekül kidolgozott 3D-s városban kell építkeznünk, méghozzá nem is akárhogy! A játék folyamatosan adagolja nekünk a torony építéséhez szükséges elemeket, amik sosem a tökéletes irányból érkeznek a pályára. Egy kattintásunkra a darus azonnal elengedi az elemeket, amiknek lehetőleg tökéletesen kell érkezniük az előzőleg már elhelyezett elemekre, s így kell felépítenünk a különféle tornyokat és továbbjutni az egyre nehezedő szinteken..«

»TURKÁLÓ

»TOTAL COMMANDER

Bár a legújabb operációs rendszerek, mint például a Windows 7 mellett sokaknak nincs szüksége fájlkezelő programokra, azok, akik egész nap fájlokkal dolgoznak, hihetetlenül hasznosnak találhatják a Total Commander című programot, amivel minden fájllal kapcsolatos műveletet könnyedén elvégezhetünk. Másolhatunk, mozgathatunk, átnevezhetünk, könyvtárakat kezelhetünk, sőt, még alapszintű FTP-műveleteket is elvégezhetünk a segítségével. Ebből a programból érkezett most új verzió, amelyben számtalan apró változást eszközöltek a hatékonyabb használat érdekében.«

»MAGYARÍTÁS

»Deus Ex - Végleges!

A manapság népszerű magyarul megjelenő játékok mellett a nem hivatalos fordításokat készítők nyugodtabban nyúlhatnak vissza a régi nagynevű klasszikusokhoz. Jelen esetben nem teljesen ez a helyzet, ugyanis a Deus Ex honosítása 5 évet vett igénybe, de csak ezekben a napokban kapott végleges formát. Rengeteg kézen átment már a fordítás, de pár lelkes rajongónak köszönhetően végre finisbe ért, amit most két másik magyarítással egyetemben megtalálhattok DVD-mellékletünkön.«

»TELJES DVD-TARTALOM

»JÁTÉKDEMÓK:
Risen / Tower Bloxx Deluxe / Bookworm Adventures Fractured Fairytales / Escape From Paradise 2 A Kingdoms Quest / HdO Adventure Hollywood / Nanny 911 / The Magicians Handbook

»INGYENES JÁTÉKOK:
Neverball / Tasty Static / Super Mario Deep 2

»VIDEOELŐZETESEK:
Battlefield Bad Company 2 (2db) / Blur / Call of Duty: Modern Warfare 2 / Crysis 2 / Mass Effect 2 / Silent Hunter 5 / Splinter Cell Conviction / World of Warcraft: Cataclysm

»PCG LIVE:
Heroes over Europe / Need for Speed Shift / Raven Squad / Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes / Wet

»MAGYARÍTÁSOK
Trine (100%) / Deus Ex (100%) / Warcraft III (csak szöveges változat)

»TURKÁLÓ
CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.9 és nVidia Forceware

»TELJES JÁTÉKUNK

»Battleforge

Ez a hónap kifejezetten a gyűjtögetős kártyákról szól, hiszen most MAGUS kártyával és egy gyűjtögetős kártyák köré épülő stratégiai játékkal igyekszünk kedvetekben járni. A Battleforge idén tavasszal jelent meg, tehát egy hihetetlenül friss játékról van szó, ami nem csupán grafikailag, hanem tartalmilag is kiemelkedik a stratégiai játékok közül, hála a rengeteg egységnek, és a különféle varázslatoknak.

Ahogy említettük, a Battleforge-ban a kártyák köré épül a játék, amelyekből három típust különböztetünk meg: lényeket, varázslatokat és épületeket. Paklink legfeljebb 20 lapból állhat, amit több mint 200 különféle lapból állíthatunk össze. Ezeket négyféle típusba sorolhatjuk: fagy, természet, tűz és árnyék. A tűz és az árnyék lapok kifejezetten támadó jellegű varázslatokat, lényeket tartalmaznak, míg a fagy és a természet lapjai közt többnyire védekezésre, gyógyításra kihegyezett elemek foglalnak helyet. Természetesen léteznek ritkább és hétköznapibb lapok is, melyeket ún. booster csomagokban vásárolhatunk magunknak, amik 8 lapot tartalmaznak (nagyjából 300Ft/booster áron). Ebben 1 ritka (vagy nagyon ritka), 2 nem túl gyakori és 5 nagyon gyakori lap kap helyet. Ilyen boostereket vásárolhattok abból a pénzmagból, amit a két újságban található kód segítségével szerezhettek. Játszhatunk egyedül, vagy több játékossal karöltve együtt a gép ellen (PvE), valamint megmérkőzhetünk más játékosokkal is (PvP), ahol minden meccs után fejleszthetjük kártyáinkat, és tapasztalati pontokat gyűjthetünk. Mindezek tetejére a Battleforge hihetetlenül szép, s a rengeteg játszható egységnek köszönhetően változatos is. A PvE küldetések izgalmasak és jó csapatmunkát igényelnek, a PvP pedig eszméletlen izgalmas, úgyhogy mindenkinek csak ajánlani tudjuk a programot!«

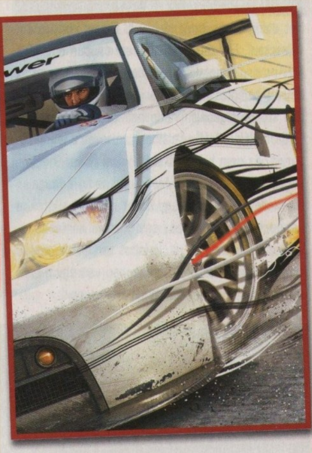
»GÉPIGÉNY

Pentium IV 1.8GHz, 512MB RAM, 128MB-os DirectX 9 kompatiblis videokártya Pixel Shader 1.0 támogatással (GeForce 6600 vagy jobb / ATI Radeon 9500 vagy jobb), 5GB HDD«

http://www.battleforge.com/

»PCG Live! »VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

Mivel fél DVD-mellékletünkön egy hihetetlen jó, de sajnos igencsak méretes teljes játék terpeszkedik, nem sok hely jutott hagyományos tartalmunknak, amiért e havi Külvilág rovatunkat kénytelenek voltunk átmenetileg szüneteltetni. Ez persze nem azt jelenti, hogy száműztük volna játéktesztjeinket vagy mozielőzeteseinket, ezúttal is mindent megtaláltok a szokott helyen. Többek közt teszteltük az új NFS és Star Wars játékokat, a Wetet, ráadásul örömmel jelentjük, hogy PCG Live videóink egy kisebb ráncfelvarráson estek át, így ezentúl 16:9-es formátumban, jobb minőségben élvezhetitek azokat.«



»ESET KÓD: 6YAW59 »VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot ész Ad-Aware.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

»TELJES DVD-TARTALOM

191.07 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 /Paint.NET v3.36 / XnView 1.96.5 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.1.0 / MediaMonkey v3.1.1.1261 / Quicktime Player v7.6.4 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.22 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.16.0.758 | Számítógép-védelem: Comodo Internet Security v3.12 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

»HÁTTÉRKÉPEK

Batman: Arkham Asylum (2db) / Empire Total War: Warpath Campaign / Lost Planet 2 / Silent Hunter 5 / Starcraft 2 / World of Warcraft: Cataclysm / Battleforge (14db) / Dragon Age: Origins (9db) / Order of War (4db) / Risen (6db) / Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes (6db)

BATTLEFORGE KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

E havi teljes játékunk nem egy megszokott program, sem a játékmenet, sem a használat nem tartozik a szokványos kategóriába, így azt gondoltuk, hogy összegyűjtjük a legkézenfekvőbb kérdéseket (és a hozzájuk tartozó válaszokat), hogy mindenki azonnal eligazodjon.

írta» BATE

»A felső menüben található kis BF érmére kattintva juthattok el ebbe a menübe és a legalul látható mezőbe írhatjátok be a Guru karton mellékletén található kódot, amely egy booster csomagot biztosít a számotokra.

A PC Guru teljes játéka a BattleForge Play4Free verziója. Miért éri ez meg nekem?

Két dolog miatt is megéri a PC Gurus változatot választani. Először is tőlünk nem csupán egy 90 MB-os csomagot kapsz, hanem a teljes klienst, aminek telepítése után már nem lesz szükséged a több gigabájtnyi adathalmaz letöltésére. A DVD-mellékletünkön található változat a legújabb verzió, és nem kell több órát várni ahhoz, hogy végre játszhass vele. Másodszor pedig a magazin mellett találhatsz egy kódot is, amit a játékba begépelve azonnal kapsz egy booster kártyacsomagot. Ez a csomag nyolc lapot tartalmaz, egy ritkát (minden hatodik csomagban van egy nagyon ritka), két rendkívülit és öt gyakorit.

Mire van szükség a program futtatásához?

Egy közepes konfiguráció elegendő a futtatáshoz (P4 1,8 GHz, 128 MB VRAM, 5 GB HDD), de persze minél erősebb gépet teszel alá, annál jobban meghálálja azt a játék (hiszen a BF a világ egyik első DirectX 11-es játéka). Továbbá egy internetkapcsolat is elengedhetetlen a BattleForge futtatásához.

A Guru mellékleten található Play4Free változat miben különbözik a boltban is megvásárolható verziótól?

A boltokban kapható fizetős változat annyiban különbözik a Guru mellékleten található Play4Free változattól, hogy ahhoz 3000 BattleForge valutát kapnak a vásárlók, plusz már az első szinttől elérhetik a játék összes szolgáltatását. A Play4Free változathoz nem jár a 3000 BattleForge pont, és csak a negyedik szint után érhető el a játék teljes tartalma. Persze a Gurus verzióban sem maradsz kártyák nélkül, hiszen egyrészt az alap 32 kártyát mindenképpen megkapod, ráadásul a magazinhoz mellékelt kóddal sokkal több lehetőséged lesz a játékban, mintha csak egyszerűen letöltenéd a Play4Free verziót.

Hány óra játék után, és hogyan érhetjük el a BattleForge teljes verzióját?

Már egy-két óra játékot követően elérhető a 4. szint, ami után a Play4Free változat átalakul teljes verzióvá. Ilyenkor elérhetővé válik a játék minden funkciója, beleértve az aukciós házat is, ahol kártyákat adhatunk és vásárolhatunk.

A PC Guru mellé kapott kód mire használható?

A magazin mellé adott kódot a játék megfelelő menüjébe begépelve egy komplett booster pakkot kapsz, ami nyolc lapot tartalmaz.

Hol tudom aktiválni ezt a kódot?

A kódot a játékon belül aktiválhatjuk, ha a felső menüsorban az aranyszínű BF érmére kattintunk. Az itt előjövő ablak aljára görgetve a redeem code mezőbe gépelhetjük be a magazin kartonmellékletén található szám- és betűsort.

Ha nekem már megvan a bolti verzió, tudom használni a Guru mellé adott kódot?

Természetesen a már meglévő teljes és Play4Free verziókhoz is felhasználható a Guruhoz mellékelt kód, a szám- és betűsort az előző kérdésnél tárgyalt megoldással tudjátok aktiválni.

A játékhoz csak a magazinhoz kapott kód használható fel?

Természetesen nem. Amennyiben több kódot ütsz be, több csomag üti a markodat. Ezen kívül vásárolhatsz magadnak további BattleForge pontokat

»MÉG EGY KIS SEGÍTSÉG...«

Tudjuk, hogy a kérdéseink és válaszaink még nem segítenek a játékban való eligazodásban, éppen ezért készítettünk egy rövid **Tippek-Trükkök** összeállítást, amelyet a magazin 68-69. oldalán találhattok meg. Ezen felül érdemes még ellátogatnotok a **www.pcguru.hu** webcímre, ahol találhattok majd **Chris** által készített tutorial videókat. Ha még ezek után is lenne kérdésetek, akkor ne habozzatok, írjatok a fórumokba, vagy keressetek minket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címen, igyekszünk mindenkinek válaszolni. Ha pedig szeretnétek velünk megmérkőzni a BattleForge-ban, akkor keressétek a HunDagosta nevű karaktert, aki nem más, mint Chris. «

»Ez a képernyő a játék nyitóképe, gyakorlatilag ez a Forge, és itt próbálhatjuk ki az egyes kártyákat. Bal oldalon a Guru kód bevitele után kapott csomag látható, ha rákattintotok, akkor szépen megjelenik mind a nyolc lap.

a játék weboldalán keresztül. 1000 BattleForge pontot 10 euróért tudsz megvásárolni, ez az árfolyamváltozástól függően 2600-3000 forint lehet – a vásárláshoz természetesen dombornyomott bankkártya szükséges.

Ha még több kártyát szeretnék, mit kell tennem?

Amennyiben szeretnéd bővíteni paklid, érdemes több kódot beszerezned a játékhoz. Minden PC Guruhoz egyedi kódokat adunk, így például elkérheted azoktól a barátaidtól, akik nem kívánnak játszani ezzel a játékkal. Vagy akár vásárolhatsz is magadnak a BattleForge rendszerén belül, de ehhez dombornyomott bankkártya szükséges. Ha pedig eléred a negyedik szintet a játékban, a nem kívánatos kártyáidat eladhatod az aukciósházban, ahol megfelelő üzleti érzékkel rendelkezők még profitra is szert tehetnek.

Kártyát akarok venni, de többféle csomag is van itt. Melyiket vegyem?

Kétféle kiadású Booster csomag kapható a BattleForge-hoz, a Renegade és a Twilight. Mindkét kiadásban más-más lapok szerepelnek, egy csomagban nyolc lapot találhatsz. Ez egy ritka (vagy minden hatodik csomagban nagyon ritka), két rendkívüli és öt gyakori lapot tartalmaz. Ezen kívül vásárolhatunk úgynevezett Tome csomagot is 1250 pontért, amivel 40 lapot, valamint pár booster csomagot kapunk, s az ebből összeállított 20 lapos paklival külön mérkőzéseket vívhatunk. Hogy melyik booster csomagot választod, az teljesen mindegy, de ha már haladó szinten műveled a játékot, akkor érdemes utánajárni az interneten, hogy milyen kártyákat rejt a teljes Renegade és Twilight kiadás.

Játszhatok egyedül is a játékkal?

Igen. Több küldetés is található a játékban, melyeket egyedül is végigjátszatsz, s az ott szerzett jutalmakat felhasználhatod a többszereplős pályákon is. A multiban pedig kétféle játékmóddal találkozhatsz: az egyik a PvE, ahol egymást támogatva küzdhettek a gép ellen, valamint a PvP, ahol csapatos, vagy egy az egy elleni küzdelmekben vehetsz részt.

Milyen paklit építsek magamnak?

Erre nehéz válaszolni, sokban függ attól, hogy milyen játékstílust részesítesz előnyben. A tűz és az árnyék lapok többnyire támadó stílust képviselnek, a fagy és természet pedig védekezőt. Minden oldal egyformán erős, akármelyiket is választod, mindig kiegyensúlyozott mérkőzéseket fogsz vívni, ahol jobbára a stratégiai képességeden múlik majd a győzelem.

Milyen játékmódok találhatók a játékban?

A képernyő tetején levő menü közepén található földgömbre kattintva nyílik meg a térkép, itt csatlakozhatsz a játékokhoz, vagy akár magad is létrehozhatsz egyet. Ahogy egyre magasabb szintre lépsz, úgy nyílnak meg előtted a térkép további részei, ahol kooperatív meccsekben teheted próbára tudásodat. Ezekben a játékokban minden egyes játékosnak különféle célokat kell teljesítenie. Ezeket a célokat a térkép jelzi számunkra, és csakis komoly, összehangolt csapatmunkával érhetünk a küldetésünk végére. Ezen kívül PvP, azaz játékos játékos elleni küzdelmekben is próbára tehetjük paklinkat, itt 2v2 vagy 1v1 meccsekben vehetünk részt.«

»A felső menüben a földgömb ikonra kattintva juthattok el erre a képernyőre, és itt választhatjátok ki, hogy pontosan milyen játékban kívántok részt venni...

»Még az első sem jelent meg, de már biztos, hogy lesz DJ Hero 2

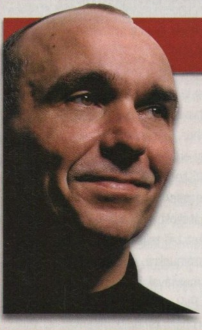
»Zombie Driver

fejlesztő: Exor Studios kiadó: n.a. »megjelenés: 2009. november

Ha valaki mostanság biztosra akar menni, a készülő játékba mindenképpen tesz néhány zombit – így vannak ezzel a nagy kiadók által pénzelt csapatok, de a kis garázsfejlesztők is. A Zombie Drivert hegesztő srácok nem a teljes ismeretlenség homályából bukkannak elő, az Exor Studios letett már pár egész ötletes Half-Life 2 modot az asztalra, de most úgy tűnik, valami igazán nagyot akarnak szakítani. A játék felülnézetes akció, amiben egy felspécizett járgánnyal kell keresztül-kasul hajtani a szerencsétlenül járt városban (a szokásos sztori: üzemi baleset egy vegyi anyagokkal operáló gyárban, a lakosok nagyobbik része átváltozik hörgő, sántikáló, bűzlő őrültté). A szabadon bejárható várost hat különböző autóval fedezhetjük majd fel – ezek mindegyikére kilenc-kilenc szintnyi fejlesztést vásárolhatunk meg. A fegyverek között csupa jól ismert régi sláger: géppuska, lángszóró, rakétavető, de valószínűleg lesz pár lökhárítóra szerelhető eszköz is. A járgányra rakott fegyverek az autókhoz hasonlóan fejleszthetők, bár itt csak három különböző szint lesz elérhető. A készítők vigyorogva hozták a világ tudtára, hogy a játékból a kombórendszer sem hiányzik majd, vagyis aki ügyesen fűzi egymás után a különböző élőhalott-gázolási és -feltrancsírozási trükköket, az extra sebzésre és látványra számíthat. A játék folyó év novemberében kerül a virtuális boltok polcaira, reméljük a karácsonyi őrület közelségére tekintettel nyomott, tizenegynéhány dolláros áron.«

» Ha jó játékot akarsz, tégy bele fegyvereket, robbanásokat, autókat és öldöklést – a recept legújabb összetevője a zombikat említi a siker zálogaként... «

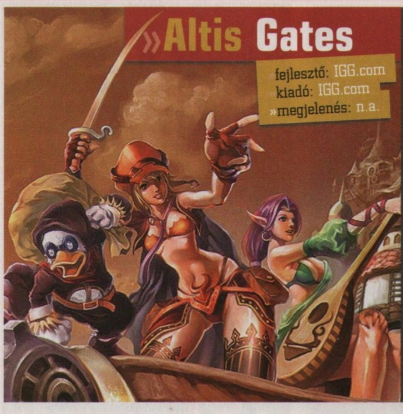
»Molyneux utálja a demókat



Peter Molyneux nevét mindenki ismeri, hiszen nemcsak olyan remek játékok atyját tiszteljük benne, mint a Fable vagy a Black & White, de azért is szeretjük, mert szinte minden hónapban mond valami olyat, amin érdemes csámcsogni kicsit – hol túl sokat kotyog el a készülőfélben lévő játékairól, hol meg bocsánatot kér amiatt, hogy az elkotyogott dolgok kilencven százaléka nem vált valóra. A közelmúltban adott interjújában bevallotta, hogy utálja a demókat. „Egyszerűen ki nem állhatom őket, sőt, szerintem az előzetes a játékipar egyik rákfenéje. Az évek során a játékaimmal kapcsolatban kiadott demókkal vagy az volt a baj, hogy túl sokat árultak el a játékból, vagy az, hogy túl keveset, és ezzel összezavarták a játékosokat. A legújabb ötletem az, hogy újítsuk meg a rendszert: adjuk ingyen az első negyvenöt percnyi történetet, aztán ajánljuk fel a vásárlást, így mindenki eldöntheti, hogy ennyi elég volt-e neki, vagy vásárol és játszik tovább." Az elmondottak nem állnak messze attól a megvalósítástól, ami a Fable II-vel mostanában történik az Xbox Live rendszerén: a játékot epizódokra bontva kaphatják meg mindazok, akik az első, ingyen végigjátszott rész után úgy gondolják, van értelme pénzt költeni a következő szakaszra.«

»10 nap, amely megrengeti a sajtót?

Egyáltalán nem ritka a játéksajtó életében, hogy egy-egy kiadó megkörnyékezi az újságírókat. Van ennek közvetlen formája, amikor lefizetnek valakit hogy jót írjon (vagy épp kirúgatják azt, aki nem ír jót), de általában ennél jóval kifinomultabb módszerekhez folyamodnak az elszánt marketingesek: a múlt hónapban adtunk hírt például az EA 200 dolláros akciójáról, most pedig a Ubisoft került kereszttűzbe egy meglehetősen exkluzív tesztesemény miatt. Az amerikai sajtónak általában Los Angelesben vagy San Franciscóban mutatják be a játékokat, lévén ott dolgozik a szakma nagy része, a Ubi azonban úgy döntött, hogy az Assassin's Creed második részét Olaszországban lehet igazán értékelni, ráadásul nem is a szokásos három nap áll majd a tesztelők rendelkezésére, hanem rögtön tíz. A kérdés csak az, hogy vajon tényleg annyira összetett játék Ezio kalandja, hogy a gyakorlott zsurnalisztáknak ilyen hosszú időt kell biztosítani, vagy csak a Ubisoft próbál ügyeskedni a tollnokok tudatalattijával és értékelésével?«



»Altis Gates

fejlesztő: IGG.com
kiadó: IGG.com
»megjelenés: n.a.

Körökre osztott MMORPG-vel már tele a padlás, de az IGG.com most bejelentett, Altis Gates nevű újdonsága a képekről sütő bájjal nem maradhat ki az e havi újdonságok közül. Az alapjáraton kétdimenziós, de háromdés trükkökkel és effektekkel megtámogatott szerepjáték középpontjában a különböző állati segítők, vagy ahogy az MMO-kban jártasabbaknak ismerős, petek állnak majd, akik nemcsak a harcokban segítenek minket mindenféle brutális varázslattal vagy fizikai támadással, de két csata között a személyiségüktől függően reagálnak majd arra, ahogy a gazdájuk bánik velük. Az első hallásra továbbfejlesztett Tamagochinak tűnő játékban az állatok a hangulatuktól függően reagálnak majd dolgokra, így nem lesz ritka a hisztis, betegséget szimuláló, kaját kunyeráló, vagy akár kicsattanóan vidám társ sem. Ahogy az már csak egy háziállatnál lenni szokott, idővel az Altis Gates digitális példányai is egyre jobban kötődnek majd gazdájukhoz. Persze a házi kedvencek dédelgetésén túl is lesz mit csinálni a játékban, küldetéstípusból például tíz különböző lesz, a magasabb szintű játékosokat pedig Elemental Lordok és egyéb szépségek szórakoztatják majd. Az Altis Gates grafikája stílusra nézve kicsit japános-mangás, minőségét tekintve pedig elfogadhatóan szép. Bár általában nem vagyunk oda az ilyen stílusú dolgokért, egy próbát mindenképp megér majd ez az ingyenesen játszható MMORPG.«

»Scivelation

fejlesztő: Black Wing Foundation kiadó: Topware »megjelenés: 2010

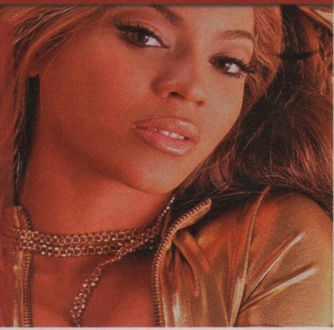
Az Unreal III motorjára épülő játékok talán már sosem fogynak el, persze ez legyen a legnagyobb bajunk az életben. A most bejelentett Scivelation nem meglepő módon egy TPS, viszont a fejlesztők elmondása alapján nem a szokásos lőj-mindenre-ami-mozog, hanem van valami története is. A távoli jövőben járunk, a játék világának jelenlegi fejlettsége a háború és káosz hamujából nőtt ki azzá, amit mi látunk. A világot irányító vaskezű párt, a Rezsim az Apokalipszist követően emelkedett hatalomra, és azóta is agresszíven kutatja fel és semmisíti meg a zsarnoki hatalommal ellenszegülő ellenzékieket. Játékosként az ellenállás egyik harcosát alakítjuk majd, hogy a bolygó minden lényegesebb pontján keresztülverekedve magunkat kiosszunk pár maflást a diktátoroknak, és így hozzuk el a várva várt szabadságot és jólétet a világnak. A régi motorosoknak nem csak a kerettörténet lehet ismerős (bár idén még alig-alig kaptunk világmegmentős-ellenállós játékot), de a programot a szárnyai alá vevő TopWare is: évekkel ezelőtt olyan sikerjátékokat adtak ki, mint a Jagged Alliance 2, az Earth 2160 vagy a Two Worlds – bízzunk benne, hogy a Scivelation jelenti majd a nagy visszatérést valamikor 2010 közepén.«

»Az első csaj, aki (el)sütni tud

Acímben szereplő utalás persze erős túlzás, de ha azt mondjuk, hogy a Fidget álnéven játszó fiatal lány az első olyan bizonyítottan nőnemű lény, akinek sikerült ezres kill streaket elérnie, vagyis online FPS-ben úgy lelőni ezer másik embert, hogy ő maga ne haljon meg, akkor azért már érthető a dolog. A valós életben Lanai Gara néven futó hölgy a legújabb tagja a Ubisoft támogatta Frag Dolls nevű profi játékos lányokat tömörítő klánnak, és hogy megmutassa, nem véletlenül került be a több cybercsaj közé, gyorsan az arcára is pirította a meglepetést néhány ellenkező nemű játékostársának. A sikert amúgy a Call of Duty: World at Warban érte el, de Fidget korábban tiszteletét tette jó néhány Counter-Strike küzdelemben is. Nos, ha teljesen még nem is dőlt meg az a nézet, hogy a lányok nem tudnak játszani, azért ez egy elég erős csapás a pillanatnyilag még a férfiak uralmát nyögő játékosvilágra.«

»HÍREK«

»Beyoncé játszani akar



Mostanában nem is igazán élvonalbeli sztár az a szórakoztatóipari jelenség, aki nem jelenti be, hogy részt akar venni valamilyen játékban. Beyoncé, az aranytorkú, de fura mozgású énekesnő a közelmúltban hozta a világ tudtára, hogy olyan fitness-játék piacra dobását tervezi, amiben jelentős szerepet kapna a tánc is. Az ötlet onnan jött, hogy a nemzetközi ikon imádja a Wii Fitet, és két gyakorlat között eszébe jutott, miért ne adhatna ki ő is olyan terméket, ami egyszerre szórakoztatja és tartja karban az embereket. Tényleg, miért is ne...?«

»Fairytale Fights

»fejlesztő: Playlogic »kiadó: Playlogic
»megjelenés: 2009

Az Unreal III motor sokoldalúságát mi sem bizonyítja jobban, minthogy nem csak a kicsit odébb tárgyalt, sötét víziójú TPS-nek, a Scivelationnek ad alapot, de ennek a színes, vidám rajzfilmszerű kaszabolásnak is. Bizony, a stílus leírására nem véletlenül választottam ezt a szót, a fejlesztők ugyanis a frissen kifejlesztett Dinamikus Kaszabolás Technológiára a legbüszkébbek: a karakterek nem előre letárolt mozgásanimációk kíséretében darabolják majd föl az ellenfeleket, a játék ugyanis az egérrel végrehajtott mozdulatainkból generálja majd a képernyőn látott vérfesztivált. Ha ezt hozzávesszük a megfelelően beszédes címhez (Mesés harcok, nagyjából), akkor sejthetjük, hogy mire megy ki a játék: különböző ismert és kevésbé híres mesebeli szereplők agyalják, belezik és trancsírozzák majd egymást véres, de mégis meseszerűen bohókás grafikai keretek között. Az eddig bemutatott szereplők között ott van Piroska (a kezében konyhakéssel), Hófehérke (most egy láncos buzogánnyal), a Király („rajta" az új ruha), Babszem Jankó (a mágikus babszem hatalmával), és sokan mások. A feladat az lesz, hogy a választott karakterrel véres rendet vágjunk az ellenünk felvonuló favágók és mézeskalács figurák soraiban, de akkor sem lepődik meg majd senki, ha a főellenfelek között a farkas vagy a gonosz boszorkány helyett a nagymamát vagy a legkisebb királyfit találjuk majd (a folyton kaját kunyeráló békát már nem is említve). A Fairytail Fight a multiplayer oltárán is áldoz majd: két játékos akár egymást támogatva (vagy egymással szemétkedve) is végigjátszhatja majd az extravéres kalandot. Megjelenés a közeljövőben, mindenki legyen résen, aki csak egy kicsit is szeretné újraírni a gyerekkorában unalomig ismert történeteket.«

»Wii Fit Police Edition

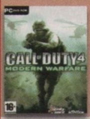
A chicagói rendőrség azt tervezi, hogy a Wii Fit mellé adott, a játékos egyensúlyának változására reagáló kontroller, a Balance Board segítségével fogja hatékonyabban kiszűrni az ittas vezetőket a forgalomból. Az USA területén a rendőrök egész sor különleges gyakorlatot hajtatnak végre azzal, akinél felmerül a gyanú, hogy alkoholos befolyásoltság alatt ült a volán mögé: a széttárt kezekkel tyúklépésben megtett pár méter, vagy a csukott szemmel orr megérintése még csak a legegyszerűbb fogások, így senki nem lepődik meg azon, hogy a rendfenntartók a technikai vívmányok közül pont a Nintendo termékét hívják segítségül. Jody P. Weis főfelügyelő szerint a balance board nemcsak pontosabb, de jóval szórakoztatóbb módja is annak megállapítására, hogy valaki ivott-e, és ha igen, mennyire részeg (ráadásul a szabadidejükben a rendőrök még bowlingozhatnak is).«

TOP 10

»MAGYARORSZÁG
09.28 – 10.04

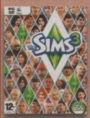
FIFA 10
A PC-s verzió megint nem az igazi (bezzeg a konzolos), de e a vásárlókat nem zavarja: ha a hírességeknek megfelel, nekün is jó lesz?
PCG 09.12 »75%

Need for Speed: Shift
Bejött a váltás az Electronic Artsnak – arról megoszlanak a vélemények, hogy mennyire let szimulátor a Shift, de tény, hogy jobb, mint az előző néhány NFS
PCG 09.11 »90%



Call of Duty 4
Jövő hónapban itt a Modern Warfare második része, de nem valószínű, hogy a CoD 4-gyel most találkozunk utoljára a top-listán...
PCG 07.13 »95%

Batman: Arkham Asylum
Az öreg bőregér jól teljesít, a készítők a pénzt számolgatják, mi meg már annak örülünk, hogy a fenti együttállás okán biztos, hogy lesz folytatás.
PCG 09.11 »95%

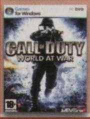


The Sims 3
Vajon mit nem mondtunk még a Sims 3-ról? Addiktív – pipa, nem csak lányoknak – pipa, eladási rekordok – pipa... Kész, mindent elmondtunk.
PCG 09.07 »88%

WoW: WotLK
Chris már majdnem visszaszokott, csak nem volt nála 3000 Ft, hogy Game Cardot vegyen... Vigyázzatok a droggal ti is.
PCG 09.01 »97%

GTA 4
Most, hogy a futtatáshoz szükséges hardverek ára lassan eléri a megfizethető szintet, ismét felfelé ível a GTA 4 csillaga.
PCG 09.01 »97%«

Witcher Enhanced Edition
Bár már tudjuk, hogy lesz második rész, aki kihagyta, mindenképpen pótolja a jelen legjobb lengyel játékát.
PCG XX.XX »XX%



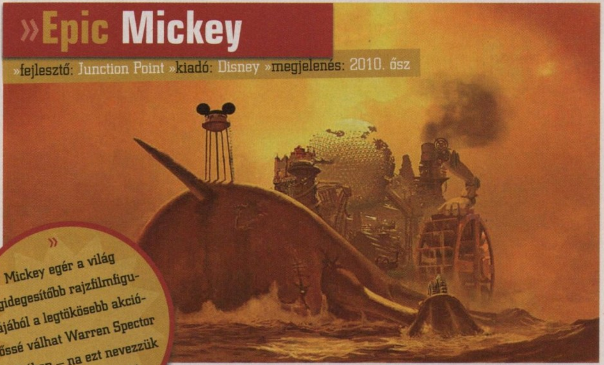
Call of Duty: World at War
A világ harcban, mi pedig várunk mindenkit, hogy velünk küzdjön – előnyben azok, akik nem félnek a kutyáktól...
PCG 08.13 »90%«

Counter-Strike: Source
2005-ben jelent meg, és azóta gyakorlatilag kirobbanthatatlan az első 20-ból – most épp a tizedik, ami szintén szép teljesítmény.
PCG XX.XX »XX%

»Epic Mickey

»fejlesztő: Junction Point »kiadó: Disney »megjelenés: 2010. ősz

Nos, ha valaki egyszer azt mondja, hogy Mickey egér kalandjaiból olyan játék készül, aminek kiadását nyálcsorgatva várja az egész játékostársadalom, hát azt a valakit tuti hülyének nézik, és alaposan meghajigálják éles kövekkel. Ennek ellenére most eljött a pillanat, hogy megálljunk és nézzünk egy nagyot: Epick Mickey címmel jön valami egészen rendkívüli. Egyelőre ugyan csak Wii-re, de mivel a játékmenet erősen a festésre (vagyis heves egérmozgatásra) épül, nem lehetetlen, hogy a világ leghíresebb egere PC-n is tiszteletét tegye. Igen, jól olvastátok, a festésre: a játék alapvetése ugyanis az, hogy Walt Disney egy rég elfeledett karaktere, Oswald, a szerencsés nyúl (na ugye, hogy rég elfeledett) féltékeny lesz Mickey sikereire, és elküldi Phantom Blotot, hogy változtassa feketére az ismert világot – a színek menekülnek, és itt már csak a csoda segíthet, vagyis inkább csak maga Mickey. A játék grafikája és stílusa csak olyan jelzőkkel illethető, mint zseniális, elborult, agyament és hihetetlen – a steampunk keresztezése Disney bájával valami egészen újszerűt hoz létre. Persze ha azt is hozzáadjuk, hogy az egész őrület mögött Warren Spector áll, akkor már nem is olyan meglepő a végeredmény: a Deus Ex-szel hírnevet szerző (de amúgy számos egyéb meghatározó játékban is közreműködő) fejlesztő 2005-ben kezdett neki a munkálatoknak, és bár sokáig pletykálták, hogy valami Disney-s dolog készül, nehéz volt elképzelni, hogy mi lesz a vége. Nos, az első képek szerint valami formabontóan új, részletek a következő számban.«



» Mickey egér a világ legidegesítőbb rajzfilmfigurájából a legtökösebb akcióhőssé válhat Warren Spector játékában – na ezt nevezzük mi durva váltásnak! «

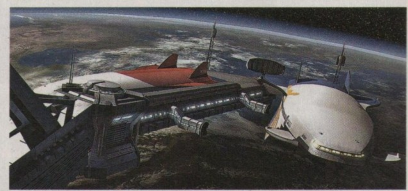
»20 100 dollár

A pénzéhesebb olvasók nyilván első pillantásra kitalálták, miről szól a hír: 20100 amerikai dollárért kelt el egy speciális NES-játék, és ezzel minden bizonnyal elhódította a világ legdrágább játéka címet. A hihetetlen magas összeget az amerikai e-bayen fizette ki valaki a 18 éves cartridge-ért, ami az 1991-es Nintendo Campus Challenge-en, vagyis az amerikai egyetemek és főiskolák Nintendo-bajnokságán kapott szerepet. A különlegességet az adja, hogy a kazetta három játékot (Super Mario Bros 3, Pin-Bot és Dr. Mario) tartalmaz, a cél pedig az, hogy adott idő alatt minél több pontot szerezzünk a három címben. Ezt a változatot kifejezetten a rendezvénysorozat kedvéért készítették el, és eddig mindenki úgy tudta, hogy az eredményhirdetést követően az összes példányt megsemmisítették, így valószínűleg a most kalapács alá került darab az egyetlen a világon.«

»Interstellar Marines

»fejlesztő: Zero Point
»kiadó: szabadúszó fejlesztés
»megjelenés: n.a.

A nagy fejlesztőcégek az év vége közeledtével nem annyira az új dolgok bejelentésével, mint a megjelenés előtt álló nagyágyúk befejezésével foglalatoskodnak, így végre jut idő a kishalakra, a szabadúszó fejlesztők ígéretes munkáira is. Ilyen az Instellar Marines is, ez a bolygóközi FPS, amelynek történelme szerint az emberiség a 22. századra nagyjából képessé vált arra, hogy félretegye az országok, népek és vallások különbözőségéből fakadó sérelmeket, így együttesen nekivágott az űr kolonizációjának. A végtelen kozmosz azonban korántsem olyan néptelen és veszélytelen, mint amilyennek innen a Földről látszik, így szükség van egy csapat tökös katonára, aki alkalomadtán szétrúgja E.T. nemesebbik felét. Az egyjátékos mód mellett négyszemélyes koop-multival megáldott játékmenetben különböző űrrel kapcsolatos helyszíneken használjuk majd a spéci high-tech fegyvereket és kütyüket: lesz olyan szűk űrjármű, amiben már a látvány miatt is klausztrofóbiánk lesz, és persze nem maradhatnak el a hatalmas terekkel operáló, bolygónyi űrállomások sem. A nem lineáris vonalvezetésű nyitott végű játék az ígéretek szerint karakterfejlődéssel és tulajdonság-alapú rendszerrel érkezik majd, ráadásul nemcsak az általunk irányított katona, de a használt fegyverek is nagy mértékben személyre szabhatóak lesznek. A megjelenés időpontja egyelőre nem tiszta, de az már most látszik, hogy érdemes lesz jobban odafigyelni a dán srácok játékára...«



»Öt éves a WoW nyereményjáték!

Öt évvel ezelőtt talán még a Blizzard emberei sem gondolták volna, hogy ekkora hatása lesz annak, amit a világra szabadítanak, és tessék, mégis. Elég, ha címszavakban felsoroljuk a szokványos jelzőket: tizenhárom millió játékos, havonta fél milliárd eurós bevétel, a gamervilágon túlmutató hatás a popkultúrára, addikció, pszichológiai kutatások, kínai goldfarmerek, jelszólopások, a fiatalság beszűkülő szociális érdeklődése, éhhalálig játszó koreaiak. Nos, mint ezen a rövid kis listán is látszik, a WoW nem feltétlen arról híres, hogy mindenki szereti, de mi speciel igen. És ha már az ötödik szülinapot megünneplő 3.2.2-es patchben visszatér az első igazán híres főellenfél, Onyxia, a sárkány, akkor mi meg kisorsolunk egy **World of Warcraft: Wrath of the Lych King gyűjtői változatot, egy WoW: WotLK alapjátékot, tíz eredeti WoW pólót, egy WoW kapucnis pulóvert és egy WoW baseballsapkát** azok között, akik helyesen fejtik meg a **www.pcguru.hu/wow_jatek** weboldalon megtalálható kérdést. Éljen Azeroth, éljen a Horda!«

»Guru-kérdőív

Változik a világ, és mi sem maradunk ugyanolyanok, azonban azt szeretnénk, ha a fejlődés a ti kedvetek szerint történne. Összeállítottunk egy kérdéssort, amit a **www.pcguru.hu/nagyguruteszt** linken érhettek el (a legegyszerűbb, ha beteszitek a DVD-mellékletet a gépetek olvasójába, és rákattintotok a hivatkozásra, amit Chris odarakott). Fontos kérdések ezek, és az eredmények függvényében alakul a 2010-es évfolyam – mi legyen a teljes játékokkal, kell-e több előzetes, legyen-e négy oldalnyi levrov **(Meg még mit nem... - M)**, és a többi kardinális kérdés, amiben most a te véleményed, válaszod a vízválasztó. Hogy kicsit meghozzuk a kedvét mindenkinek, a válaszadók között értékes nyereményeket, például egy Playstation 3 Slimet és hozzá jó pár játékot sorsolunk ki. Előre is köszönjük mindenkinek, és persze a Guru legyen veletek!«

»Azt beszéli már...

Az EA a pletykák szerint játékot készít a viktoriánus Anglia leghíresebb férfiújáról, a kriminalisztikai rekordok egyik csúcstartójáról, az utcalányok feltétlen és odaadó hívéről, Hasfelmetsző Jackről. Az még kérdés, hogy pontosan mi is áll majd a program középpontjában, mi abban bízunk, hogy az öreg Jacket irányíthatjuk majd...«

»70%«

A Prince of Persiából nemcsak film készül (bár annak is már azelőtt pletykálják a folytatását, hogy az első rész kijött volna), de úgy tűnik, hogy The Forgotten Sands alcímmel újabb epizódja is. A bizonyítékok között a cím levédését említhetjük, illetve azt, hogy az egyik Ubisoftos grafikus online önéletrajzában az áll: 2009. augusztustól az új PoP-on dolgozik.«

»70%«

Négy százalékot ugrott az Electronic Arts részvényeinek árfolyama azt követően, hogy egyes források szerint a Microsoft azon gondolkozik, alaposan bevásárol a kiadóóriásba. Elemzők szerint ez egyelőre nem több puszta pletykánál vagy félinformációra alapuló tévedésnél, de mi azért nyitva tartjuk a szemünket.«

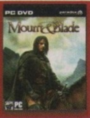
»40%«

TOP 10 »DIRECT2DRIVE«
09.27 – 10.03

Risen
A Gothic készítői új kiadóval a hátuk mögött megmutatták, mitől döglik a struccmadár. V az ork. Vagy a vaddisznó...
PCG 09.12 »89%

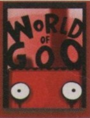
Fallen Earth
Miután kipusztult az emberis 99%-a, a fennmaradt populác úgy döntött, hogy inkább halju ki teljesen. A Grand Canyonna van a gyülekező.
PCG XX.XX »XX%

Aion
Egyre népszerűbb az NC Soft MMO játéka, amiben végre szárnyra kapnak gondolataink. No meg persze karaktereink.
PCG 09.11 »85%



Mount & Blade
A D2D terjesztői hálózat most ünnepelte 5. születésnapját, ezért 5 dollárért kínáltak játékokat. Köztük volt a Mount an Blade is.
PCG XX.XX »XX%

Aion Collector's Edition
A gyűjtői kiadás is toplistás helyen tetszeleg. Úgy tűnik, hogy van még élet a World of Warcraft után.
PCG 09.11 »85%

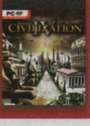


World of Goo
20 dolláros áron is jól fogy ez a hihetetlenül jól eltalált logika platformjáték. Videotesztünket weboldalunkon nézhetitek meg róla.
PCG XX.XX »XX%

Champions Online
Még mindig szükség van hősö re, akik megváltják világunkat. Most 50 dollárért is beállhatun a sorba.
PCG 07.12 »96%

BioShock
Az 5 éves szülinapra kínált ajándékok egyik legjobb ajánla volt a BioShock, amit közel 10 forintos áron kínáltak. Nyami!
PCG 07.11 »96%

Defense Grid
A Tower Defense-alapokra épülő játékok aranykorukat éli Mobiltelefonon, PC-n, konzolon egyaránt.
PCG XX.XX »XX%



Civilization IV
Sid Meier 2005-ös alkotása a 10. legjobban fogyó játék volt október elején. Nem csoda, ha zöldhasúért kínálják...
PCG 05.10 »94%

»The Settlers 7: Paths to a Kingdom

»fejlesztő: Blue Byte »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2010. tavasz

» A Settlers 7 egyelőre csak a hírekbe került be, de a következő számban minden igényt kielégítő, részletes előzetest tervezünk. Ne hagyd ki! «

Egy szép koraőszi napon a Ubisoft bejelentette azt, amit mi a magyar partnernek köszönhetően hónapok óta tudunk: készül a Settlers-sorozat hetedik része (és ha hinni lehet a pletykás marketingeseknek, akkor itthon mindez magyar nyelven jelenik majd meg). A sajtóközlemény szerint a játék hű marad az eddig megszokottakhoz, de közben persze azért fejlődik is – magyarán a kiadó még nem tudta eldönteni, hogy mely játékelem reklámozására fektesse a fő hangsúlyt. A történelmi hátteret ezúttal az európai reneszánsz időszaka adja, a játékos feladata pedig az, hogy a szokásokhoz híven alulról kezdve kiépítse a saját királyságát, aztán hogy útközben mi mindent tesz meg (vagy inkább követ el) a siker érdekében, az már az ő dolga. Megmarad a sorozat védjegyének mondható hiperrészletes mikromenedzsment, a birodalom legutolsó fatornyos falujában is beállíthatjuk, hogy a termelt javak közül mi élvez nagyobb prioritást. A játék címe arra utal, hogy magunk választhatjuk meg a királyságig vezető ösvényt, jelenleg ebből hármat hoztak nyilvánosságra: katonai, üzleti vagy tudományos szinten nyerhetünk csatákat, de tapasztalataink alapján valószínűleg csak a legritkább esetben érhetünk el sikert kizárólag az egyik pillérre támaszkodva. A játékmenet csiszolásán túl természetesen a grafika is nagygenerált kap, az első képek alapján megint egy gyönyörűen animált, részletes világot igazgathatunk majd jövő tavasszal.«

»S.T.A.L.K.E.R. fesztivál 2009

Kijevben tartották a GSC játékának idei fesztiválját, és a derék ukránok meg is mutatták, hogy kell bánni egy hazai játékkal: mintegy félezren öltöztek be és mutatták meg magukat a többezres közönségnek, akiket egyébként a különböző frakciók egyenruháiba bújt katonáin túl táncoslányok és a fejlesztőcsapat tagjaiból verbuvált rockbanda szórakoztatott. A képek alapján nagy buli volt, reméljük, hogy jövő ilyenkor a budapesti King Arthur Fesztiválról adunk hírt..«

ÚJRA VÁR A BGS!

Idén még nagyobbat szól!

Harmadik alkalommal kerül megrendezésre a Budapest Gameshow október 31-én, így a rendezvénnyel kapcsolatban felkerestük a főszervező Microsoftot, ahol a kérdéseinkre Vigh Attila válaszolt.

írta» BATE

Kezdjük az elején: mikor született meg a Budapest Gameshow ötlete, és mi inspirálta a kiállítás életre hívását?

Az első BGS elég kacifántosan jött létre még 2007-ben. Kollégáimmal egy Halo 3 Lan party-t akartunk csinálni a MOM Parkban, aztán kitaláltuk, hogy ha már ott vagyunk, mutassuk be a PGR 4-et is. Aztán kiderült: meg tudjuk szerezni bemutatásra a Call of Duty 4 Modern Warfare-t, a Kane&Lynch-et, az aktuális Guitar Hero-t, FIFA-t és Need for Speedet. Innen már egyértelmű volt, hogy nem Halo party lesz, hanem Budapest Gameshow.

Azoknak, akik esetleg még nem voltak eddig ezen a rendezvényen, kérlek, foglald össze, hogy pontosan miről is szól ez a kiállítás.

Friss, ropogós, sokszor még meg sem jelent játékok kipróbálható formában; színpadi játékbemutatók, ahol a PC Guru újságírói és más profik mutatják be a szezon nagyágyúit, valamint rengeteg kiegészítő program. És persze Booth Babe-ek...

Talán túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a BGS egy sikersztori, hiszen igen gyorsan igen népszerű lett, van valami titok?

A titok nagyon egyszerű: igény már régóta volt egy ilyen rendezvényre, csak nem volt, aki megszervezze. A BGS végre megmutatta, hogy a videojátékok már Magyarországon sem csak pár ezer kamaszfiúnak jelentenek szórakozást.

Idén harmadszor lehet majd ellátogatni a BGS-re, mik voltak a legfontosabb tapasztalatok, amiket figyelembe vettetek az idei show megszervezésekor?

A legfontosabb szempont az volt, hogy olyan helyre kell menni, ahol végre elférünk... Bár én titkon arra vágyom, hogy az Aréna is kicsinek bizonyuljon.

A Papp László Sportaréna jóval nagyobb helyszín, mint a tavalyi Millenáris, tényleg akkora az igény a rendezvényre, hogy ilyen komoly változás menjen végbe egyetlen év alatt?

»MI IS OTT LESZÜNK«

Akárcsak tavaly, a PC Guru csapata idén is képviseltetni fogja magát a Budapest GameShow-n. Idén azonban nemcsak a színpadon fogunk új játékokat bemutatni, de külön standot is felállítunk, ahol amellett, hogy találkozhattok a lap készítőivel, játékokkal és egyedi akciókkal is várunk majd titeket. Ami biztos, hogy először a mi standunkon próbálhatjátok majd ki a Band Hero és a DJ Hero szoftvert, és akár meg is mérkőzhettek a szerkesztőkkel, aki pedig legyőzi bármelyikünket egy jó kis gitárpárbajban, az biztos, hogy valamilyen PC Gurus nyereménnyel távozhat majd a helyszínről. Érdemes tehát kilátogatni a rendezvényre, ne feledjétek, **2009. október 31, Papp László Sportaréna, Budapest**. Nektek is ott a helyetek!«

A világsajtó már évek óta attól zeng, és hogy a videojátékok megtalálták a „casual" réteget, és jóval szélesebb lett az érdeklődők köre. Szeretnénk, ha a BGS egyfajta szimbóluma is lenne ennek a folyamatnak, idén például rengeteg családi programmal is várjuk a látogatókat. A Windows 7 hazai premierjét is itt ünnepeljük, így nagyságrendekkel több PC-s program lesz, mint eddig. Ez a célcsoport és a programszélesítés segített abban, hogy idén már olyan gyémántfokozatú szponzorok álljanak a rendezvény mellé, mint a HP, a Samsung, a Samsung Pleomax, a Toyota, a Lenovo meg persze az Xbox 360 és a Microsoft a Windows 7-tel.

Az idei BGS viszont már nem csak a játékokról szól, mi várja még a látogatókat?

Az egyszerűség kedvéért csak ömlesztve sorolom: Win7 kalandpark, gyereksarok, Legoépítés, FIFA-focipálya, Halo lasertag, mod-tech Hall 09 modderkiállítás és verseny, World Cyber Games döntők, World Cyber Girls szépségverseny, különleges autószimulátorok, rengeteg színpadi program (stand up comedy, táncbemutató, Tech demók, játékbemutatók), kiállított notebook újdonságok, Sidewinder cuccok és persze nagyon durva árengedmények, úgyhogy aki szeretne olcsón játékokat, PC-s kiegészítőket, esetleg komplett gépet venni, az mindenképp jöjjön el!

Mire számítotok, a kiállítás ilyen irányú bővülése az érdeklődők rétegét is szélesíteni fogja?

Remélem már az eddigiekből is kiderült, hogy ez egyike az elsődleges célkitűzéseinknek. Mivel a rendezvény ad otthont a Windows 7 premiernek is, biztosak vagyunk benne, hogy most olyanok is kilátogatnak, akik nem mentek volna el egy csak gaming rendezvényre.

Tavaly legalább 6000 látogatója volt a Millenárison megrendezett BGS-nek, ez a szám a helyszínt figyelembe véve igen pozitív, ha az arány idén is így alakul, akkor lehet fokozni a rendezvény jelentőségét? Van rá esély, hogy idővel a BGS egy Közép-Európában meghatározó játékos eseménnyé nőjje ki magát?

A keleti blokkban három nagy ilyen rendezvény van: Az Igromir Moszkvában, A Poznan Game Show Lengyelországban és a Budapest Game Show. Ezek közül az Igromir a legnagyobb, ami 3-4 napos szokott lenni és ennyi idő alatt 50 000-en látogatják meg. Idén az a célunk, hogy az egy napra jutó látogatók számában mi legyünk a legnagyobbak!

A PC Guru olvasóinak miért érdemes kilátogatniuk a Papp László Sportarénába?

A rengeteg játék és a csinos lányok elég vonzerőt kéne, hogy jelentsenek. De azért ne feledezzünk meg a PC Guru szerkesztőinek személyes varázsáról sem, remélem, hogy az olvasók kiállhatnak majd ellenetek egy jó kis Halo 3 meccsre.«

»BGS–MÚLT SZAKMAI SZEMMEL«

Nemcsak a szervezőket, de játékokban, játékvilágban jártas egyéneket is megkérdeztünk, hogy mit gondolnak a Budapest Gameshow-ról. Lássuk hát, egy külső szemlélő hogyan viszonyul a rendezvényhez:

MIGUEL (PC GURU):
A tavalyi rendezvény nekem sima mászkálással telt, mivel akkor még csak mint látogató vettem részt az eseményen. Az biztos nem lesz baj, ha egy kicsit tágasabb csarnokba kerül át a buli, mert már 2008-ban is épp csak elfértünk egymás lelkesedésétől, illetve abban is csak bízni tudok, hogy sokat javul a hangosítás (már csak azért is, hogy a Band Hero-bemutatónk tökéletes lehessen). Amúgy azt, hogy a magyar játékosok mennyire őrültek semmi sem mutatja jobban, mint hogy a tavalyi Aknakereső bajnokságot többen nézték, mint egy Kispest-Nyíregyháza derbit.

STÖKI (PC GURU, INDEX.HU):
Szerintem azért jó egy ilyen rendezvény, mert meghonosítja nálunk is a játékshow-t, mint műfajt. Egy ilyen kiállítás egyrészt gerjeszti a hazai gamerkultúrát, másrészt összehozza a kiadókat a közvetlen kuncsaftjaikkal, harmadrészt ki tudja, mi nő még ki belőle. Sok világhírű játékshow kezdte regionális rendezvényként.

MOCSY (EX-PC GURU, BSC KFT): Az átlag magyar gamerek mindig is vágyakozva olvasták a „kiválasztott" újságírók cikkeit, melyben véget nem érő lelkesedéssel ecsetelték a nagy játékkiállításokon szerzett élményeiket. Két évvel ezelőtt néhány vállalkozó kedvű szakmabeli gondolt egy merészet: megálmodta, megszervezte és kivitelezte az első Budapest GameShow-t. A két év alatt a rendezvény alaposan kinőtte magát, az idei esemény előreláthatólag már közel tizenötezer látogatót fog becsalogatni a Sportcsarnokba. Azt gondolom, nem kell ecsetelnem, hogy ez a játékosoknak miért jó, ezt mások már elmondták helyettem. Nagyon fontos viszont az a kép, amit a külföldi játékkiadók felé mutatunk. Az ilyen kiállításokkal végre megmutathatjuk, hogy mi magyarok igenis komolyan vesszük ezt az iparágat, és képesek vagyunk összehozni egy ilyen kiállítást, ahol bemutathatják a legújabb játékaikat még a nagy karácsonyi bevásárlás előtt.

FRONT MISSION EVOLVED

Pusztulás az első sorból nézve

»fejlesztő: Double Helix »kiadó: Square-Enix
»web: frontmissionevolved.com

A Front Mission-sorozat eddig körökre osztott stratégiaként hódított, ám most nagyot fordult a kocka. Japán helyett amerikai fejlesztők dolgoznak rajta, a taktika helyett pedig a kemény, óriásrobotos akció játssza a főszerepet. Mechwarrior, retteghetsz!

írta» CHOCHO

Az utóbbi időben nagyon sok régi sorozat felújításáról adtunk hírt, és mivel a hatalmas robotok reneszánszukat élik, nem csoda, hogy az egyszer már dívó lázat meglovagolt játékcímek újra és újra feltűnnek a különböző kiállításokon. Így járt a japán Square Enix (a Final Fantasy alkotóit talán nem kell bemutatnom) Front Missionje is, ami pályafutását még 1995-ben kezdte. Azóta kismillió folytatást élt meg (lásd a boxban), míg a legutolsó nagyobb lélegzetvételű epizód, a FM 5: Scars of the War 2005-ben jelent meg, kizárólag Playstation 2-re. Most, négy év elteltével elérkezett az idő, hogy a jelenlegi konzol- és PC-generáció is megkapja a maga Front Missionjét, de mivel a mai játékosok inkább akcióra vágynak, a játék is harmadik személyű lövöldözés lesz.

ELJŐ A VÉG

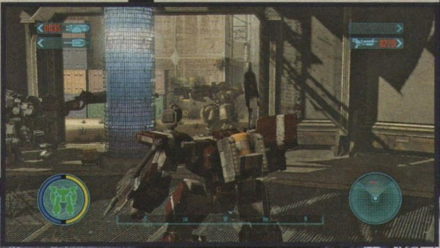
A történet fél évszázaddal az ötödik rész után veszi fel a fonalat, vagyis 2171-et írunk. Az emberiség űrliftek építésébe fogott, és masszívan terjeszkedik az univerzum felé egy szebb jövő reményében, míg egy nap minden megváltozik. Az egyik észak-amerikai liftet ismeretlen ellenség támadja meg, és a mai USA területén álló USN Észak-Amerika New Yorkja is offenzíva alá kerül. Főszereplőnk Dylan Ramsey lesz, egy 23 éves mérnök srác, aki híres tudós apjának segít a laboratóriumában, hogy egy minden addiginál erősebb robotot fejlesszenek ki. A támadás napján mindketten a New York-i laborban tartózkodnak, s mivel Dylan félti apja, Alan életét, önvédelemből bepattan a még félkész masina volánja mögé. Innét indul tehát kalandunk a USN és a világ megmentéséért, ami bár így elsőre kicsit emlékeztet a Lost Planetre (fiatal hős meghatározó apával, nagy lépegetők...), összességében kielégítő alapot szolgáltat. A Front Mission világában egyébként nem robotoknak hívják a gépeket, és még csak nem is mecheknek, hanem „wanzereknek", ami az angol „wandering panzer", azaz kóborló tank szókapcsolat összevonásából született. Mi magunk is egy ilyen speciális wanzert irányítunk majd a játék alatt, ami kifejezetten a harcra lett tervezve, így két kezében és vállain egyaránt két-két fegyvert képes magával cipelni. A wanzerek a jövő meghatározó nehézfegyverei, melyek az íratlan szabályoknak megfelelően nagyok, lassúak, és rettentő pusztításra képesek. Mivel pedig az Evolved egy akciójáték, ez minden eddiginél jobban kikerekedhet majd a játékmenetben. A fő vonal természetesen a történet lesz, ami sok párbeszédet és jól megírt forgatókönyvet ígér. A sztori mögött ugyanis nem a Double Helix áll, hanem a Square Enix eredeti sorozatot is készítő csapata, így nagyon valószínű, hogy nem lesz okunk panaszra. Maga a játékélmény nem bonyolítja túl magát, egyszerű küldetésekkel operál, tehát a „menjünk oda és nyírjunk ki mindenkit" típusú feladatok elvégzése teszi ki a program 90%-át. Érdekesség, hogy bár nagyrészt wanzerünkben ülve fogunk küzdeni, egyes mellékküldetésekben lehetőségünk lesz emberként is fegyvert ragadni, robotunk segítsége nélkül. Ezekből a jelenetekből sajnos még nem mutattak semmit a készítők, de mivel rendesen feldobhatják a játékmenetet, csak remélni merem, hogy nem csúsznak el vele úgy, mint annak idején a Reflections tette a Driv3rrel.

»GÉPTÖRTÉNELEM

A Front Mission nem tegnap kezdte pályafutását, hiszen első része még 1995-ben jelent meg Super Nintendóra. Azóta nagyon sok gépre átportolták, hogy később Playstationön folytatódhasson a sorozat, s ez a dominancia egészen a rajongók által máig legjobbnak tartott Front Mission 3-ig tartott. A 4. és 5. rész már csak PS2-re jelent meg, ám a játékok koptak a generációváltással, és azóta csak mobiltelefonokra és Nintendo DS-re adtak ki Front Mission címeket. A mostani gépekre érkező játék akcióközpontúsága jól prezentálja a friss igényeket, és bár a széria korábbi rajongói a fejüket verik a falba, el kell ismerni, hogy a klasszikus felállásban nem biztos, hogy ma is eladható lenne a folytatás. Egyébként nem ez a széria első ismerkedése a stílussal. Az 1996-ban, szintén SNES-re megjelent Front Mission: Gun Hazard egyszerű oldalra scrollozós shooterként is elég sikeres volt, olyannyira, hogy idén még a Wii virtuális konzolján is megvásárolható lett.

ITT CSAK BUKOTTAK VANNAK

A játékban társaink is lesznek, így a harc inkább osztagokra épít, mint egyéni lövöldözésre. Az ellenfelek közül a legtöbb katona vagy valamilyen tank lesz, hogy a néha-néha felbukkanó ellenséges wanzerek valódi csemegeként tetszelegjenek a csatatéren. Persze annyira azért nem lesznek ritkák, sőt, sokszor előfordul majd, hogy egyszerre négy vagy öt vasszörnnyel is meg kell mérkőznünk. A Double Helix jó mesterséges intelligenciát ígér, ami önmagában még nem jelentene semmit, de azok, akik már kipróbálhatták a játékot, váltig állították, hogy az ellenfelek rendkívül okosak. A harcok főleg városi környezetben folynak, vagyis a pályák tele lesznek a civilek által hátrahagyott mindennapi eszközökkel. Autók, újságosbódék, épületek keresztezik majd utunk, ám mivel a motor teljes rombolhatóságot nyújt, nem lesz olyan tárgy, ami ne lenne legalább részben bontható, vagy akár teljességgel megsemmisíthető. Előfordulhat néha, hogy az ellenfelek sebzéséhez is segítségül kell hívnunk a környezetet. Mivel a wanzerek nagyon masszív gépek, a sima lövedékek nem is mindig fogják őket, így ha valamelyikkel gondunk akad, csak csalogassuk ki egy főútra, ami tele van üres gépjárművekkel, s mikor kiér, robbantsuk fel körülötte a kocsikat. Ez egy jó taktika, de lássuk be, hogy sok ellenfél esetén nem sokat ér. Szerencsére a játékban rengeteg fegyver kapott helyet, melyeket ráadásul még fejleszthetünk is. Lesznek különleges lövedékek (pl. elektromágneses impulzus), célzásjavító vagy pajzserősítő eszközök, és ami a legjobb, kapunk hátizsákokat is, amik más és más különleges extrát adnak derék wanzerünknek. Az egyik legjobb a siklózsák lehet, amivel sokkal gyorsabban közlekedhetünk (a robotok nagyon lassúak), de bizonyára az önjavító csomag is roppant népszerűségnek örvend majd. Már ez is elég segítség lehetne, de a fejlesztők a mai trendekhez mérve időlassítást is kínálnak, így ha bekapcsoljuk az úgynevezett Edge módot, minden belassul körülöttünk, az ellenfelek pedig rikító pirosan izzanak a képernyőn. Ha már szó esett a fejlesztésekről, érdemes pár szót szólni a személyre szabható külsőnkről is. A mechekre összpontosító akciójátékokban mindig nagy szerep jutott a játékosok egyéniségének, és ez most sem lesz másképp, hisz nagyon sok extra alkatrész, festés, embléma áll majd rendelkezésre, mi több, mi magunk is festegethetjük a masinát. Mindez a többjátékos módban lesz a leglátványosabb, ami azonban úgy tűnik, felépítésében semmi újat nem nyújt majd. DM, TDM, és pár terület alapú meccs az, ami kimeríti a multiplayert, és ez kicsit csalódásszagot áraszt. Reméljük, még dolgoznak rajta.



JÓL FEST A ROBOT

A Front Mission Evolved az eddig bemutatott képeken és videókon nagyon jól fest, ez azonban sokkal inkább köszönhető színvilágának, mint technikai részletességének. A robotok nagyok, és a motor egyszerre sokat képes kezelni közülük, a pályák pedig egyenesen óriásiak és nagyrészt szabad bejárást biztosítanak, így a beígért rombolható terep könnyedén elnyerheti majd a látványimádók kegyeit is. A játék egyébként PC mellett Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is megjelenik, így reméljük, hogy igényes portolást kapunk (ugyan nem tény, de több mint valószínű, hogy a fő platform az Xbox 360). Nagyon sok még a kérdés, a játékmenet sem tűnik többnek egy könnyed akciónál, és ráadásul aggasztó lehet, hogy a Double Helix már elrontott egy nagy folytatást a Silent Hill: Homecoming esetében. Mindazonáltal reméljük, hogy a Square tudja, mit csinál. Jó lenne, ha az új Mechwarrior előtt érkezne még egy kis előétel. Hivatalos dátum még nincs, de mivel a játék már játszható állapotban van, valószínűleg jövőre a boltokba kerülhet.«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»50%

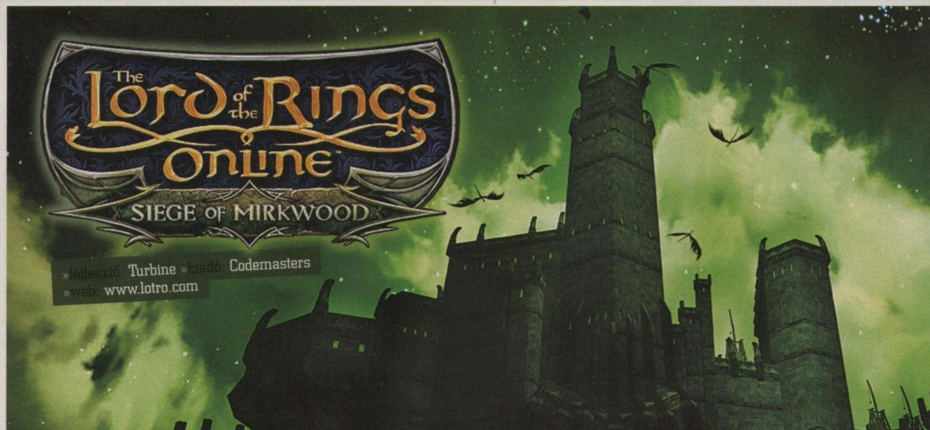
www.pcguru.hu/1680

»Stratégiáról akciójátékra váltani nem kis ugrás, és ha ez még nem lenne elég, a fejlesztőket is lecserélték. Ebből sok jó sülhet ki, de a készítők eddig nem bizonyítottak – várjuk ki a végét.

»CHOCHO

PRO
»Izgalmas robotos akciójáték, látványos városi harcokkal.

KONTRA
»A multi eddig nem túl innovatív, és a játékmenet sem nyújt újat.



»fejlesztő: Turbine »kiadó: Codemasters
»web: www.lotro.com

Mesél a Bakacsin-erdő

Tolkien mesterien megalkotott fantáziavilága ez idáig egyszer sikeredett méltó PC-s játékká, a Turbine szakemberei pedig hamarosan tovább bővítik a sort. A helyszín ezúttal a Bakacsin-erdő, vagy éppenséggel Setét erdő, kinek hogy tetszik...

írta» NIGHTBAGOLY

TeTolkien talán legtradicionálisabb meseeleme, Középfölde egyik legnyomasztóbb helyszíne érdekes módon nem, illetve csak alig-alig (említés szintjén) szerepel a Gyűrűk Ura regényben. Mirkwood, a Setét Erdő (merthogy, ha megengeditek, ez alkalommal a Szobotka Tibor-féle fordítást venném alapul a cikkben) többek között az erdőtündék királyának, és Legolasnak is az otthona. Bár a Turbine MMO-jának címe Lord of the Rings Online, azt hiszem senki nem veti majd a szemükre, hogy a fejlesztők ezúttal egy, főképp a Babóban (The Hobbit) szerepet játszó helyszínt veséznek ki, illetve építenek bele igen korrekt sikerű internetes szerepjátékukba. Cikkünkben utánajárunk, vajon mennyi újdonságot rejt ez a hamarosan megjelenő küldetéslemez.

ERDEI ISKOLA

Miután relatív kevés hely áll a rendelkezésünkre, tisztázzuk is rögtön: a Siege of Mirkwood nem a szó szoros értelmében vett küldetéslemez lesz (tehát nem a Móriával egy kaliberű expanzióra kell számítani), hanem kizárólag digitális úton, letöltéssel elérhető "mini kiegészítő", szitokszóval élve DLC. Most, hogy ezen a sokkon túlestünk (és elfogadjuk az SoM-ot annak, ami, vagyis egy húsz dolláros DLC-nek) gyorsan térjünk rá a lényegre, vagyis az újdonságokra, amelyekből akad bőven. A kötelező szintlimitemelés (fél küldetéslemez ide vagy oda) természetesen most is érkezik: hőseinkkel immáron 65. szinten kaszabolhatunk kedvünkre, ráadásul ez természetesen egyúttal új képességeket, illetve a már meglevők erősödését is jelenti. Megváltozik, korszerűsödik a kissé öreguras kezelői felület is – az új variáció ránézésre gördülékenyebb, ezáltal kissé kapkodós csatákhoz vezethet majd. Fontos dolog még, hogy az eddigi hátas rendszer megszűnik létezni – a lovunk ezentúl nem egy rubrika lesz a hátizsákunkban (hogy aztán egy kávészagú hajnalon véletlenül eladjuk a napi bevétellel együtt...), hanem képességgé válik. Hogy ez a gyakorlatban mit jelent? Példának okáért azt, hogy a paci ezúttal bizonyos interakciók során is alattunk lehet - beszélgethetünk, különböző útvesztőkbe sétálhatunk, vagy éppenséggel táncolhatunk vele. Apropó, útvesztők: a legendás és félelmetes Dol Goldur, vagyis Szauron volt erődje (amely a sztori szerint Khamul, a Sötét Keletlakó gyűrűlidérc kezén van a Gyűrűk Ura története idején) játszhatóvá válik, bár talán a helyesebb kifejezés az ostromolható lenne – innen adódik a SoM címe is. Magát a nagyurat egy 12 szereplős instance keretében verhetjük laposra, méghozzá rendhagyó módon, hiszen ha lehet hinni az előzetes információknak, Khamul a szárnyas rémségén fog nyargalni a kibelezési kísérlete közben. Természetesen Dol Goldur nem csak ennyiből áll – három darab háromfős, illetve egy darab négy fős instance előzi meg majd a végső összecsapást, amely nem mellesleg lezárja a Móriában megkezdett történetet is, és megalapozza a következő (reménykedjünk benne, hogy nagy) küldetéslemezt.

LEPKÉK, TROLLOK, PÓKOK

Bár az új terület közel sem akkora, mint a móriai volt, változatosságban azért itt sem lesz hiány. A most is aprólékosan, kézzel megalkotott terep igyekszik megfelelőképpen visszaadni a regény han-

»A háromfejű balta nem kifejezetten alkalmas a katapult működtetésére...

»LotRO: RIDERS OF ROHAN
A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL?

Úgy tűnik, hogy a következő nagyobb lépés a LoTRO életében Rohan területének bevonása lesz. Bár túl sok információt még nem lehet tudni a dologról, annyi bizonyos, hogy ezáltal a hátassal végzett interakciók száma jelentősen emelkedni fog, többek között harci lehetőségekkel is bővül majd a lovasrohamra vágyó rajongók tárháza. Emellett szó van még szintemelésről, megújuló PvP rendszerről, illetve egy alapos grafikai tuningról is - hogy ezek közül mi, vagy éppenséggel milyen formában (teljes értékű küldetéslemez, vagy DLC) valósul meg, az még a jövő zenéje.«

»A JÓHISZEMŰSÉG ÁRA«

Kevés játék van, amihez az ember számtalan kiegészítést kap ingyen, a Lord of the Rings Online azonban ilyen. Ez a fajta megoldás (gyakorlatilag több is, teljes értékű küldetéslemezt ingyen adtak ki) kombinálva a kiadó által párszor már eljátszott életre szóló előfizetési móddal (vagyis egy konkrét összeg befizetése után a játékos élete végéig ingyen játszhat a szoftverrel) igen furcsa helyzetbe hozta a fejlesztőket: a költségek nem csökkennek, a befolyó összeg azonban annál inkább. Éppen ezért volt szükség a Siege of Mirkwoodra, és a játékosoknak fel kell készülniük arra, hogy nem ez az egyetlen fizetős DLC a sikeres MMO-szoftverhez. Az egyik producer egy interjúban elmondta: bár nem szüntetik meg az ingyenes minikiegészítőket, jelentősen megcsappan majd a számuk, hiszen, hogy az ő szavaival éljünk, a fejlesztés pénzbe kerül. Ehhez játékosként maximum annyit fűzhetünk hozzá, hogy ha az összes DLC SoM kaliberű tartalommal lesz ellátva, nem bánjuk mi azt a húsz dollárt.«

»Az erdő varázslatos állatait etetni, és a ketrechez hajolni tilos!

»A LotRO pillanatnyilag az egyetlen olyan játék, aminek van esélye a WoW-uralta MMO-piacon. Pontos adatok nincsenek, de mi másért gyártanák folyamatosan a kiegészítőket?«

gulatát – éjszaka például az erdő egyes részein állítólag vaksötét lesz, ha pedig tüzet gyújtunk, akkor jönnek a lepkék, amelyek Bilbóékat is hajnalig tartó kényszeres vakságra kárhoztatták. Miután a terület pici, még különösebb, hogy gyakorlatilag (ettől függetlenül) minden lesz rajta, amire csak szükség van: közel 100 órányi szórakozást nyújt majd az aprólékos felfedezés, és a több tucat új küldetés. Miután a helyszín ismeretlen, magától értetődik, hogy számtalan, komoly csapatmunkával legyőzhető szörny is életre kél, többek között Szauron speciálisan kitenyésztett trolljai, az erdő rémséges pókjai, no meg persze a gyűrűlidércek derűs kompániája. Hogy a csapat ne cáfoljon rá a rajongók által ráruházott innovatív fejlesztőbrigád címre, tovább erősödik a legendás tárgyak szerepe és ereje. Ezúttal már hatvanadik szintig emelhetők ezek a cuccok, ráadásul eggyel többet vihetünk majd magunkkal belőlük, mint eddig – azonban hogy az élet ne legyen olyan egyszerű, ez a plusz egy kizárólag játékos által készített darab lehet, így erőltetve az MMO-kban sajnos nem túl divatos közösségi összetartást. Az igazán komoly újítás azonban egyértelműen a Skirmish lesz, ez az újfajta játékmód, amely jó eséllyel teljesen teljesen felfrissíti a játékot, és még azokat is visszacsábíthatja a szoftverhez, akik már lemondtak a LoTRO által nyújtott élvezetekről. A lényeg: a könyvek legendás helyszíneibe csöppenhetünk bele, feladatunk pedig derekasan helytállni az adott terület küldetéseinek nehézségei között. Konkrét feladat nincs, erről a véletlen küldetés-generátor gondoskodik majd, ugyanis akárhányszor kezdjük újra az adott kihívást, az mindig random választ egyet a megadott (induláskor kilenc) sablonküldetésből. Csak és kizárólag Skirmishben lesz hasznunkra a követő katona, akinek a részleteit még a fejlesztők sem tudják pontosan, de annyi biztos, hogy fejleszthető, a hős mellett harcoló NPC-ről van szó, aki saját kaszttal rendelkezik, és AI-ja függvényében segít be a küldetésbe. Hogy ne érhesse szó a ház elejét, az új módba (amelyből van 1, 3, 6 és 12 játékos változat is) bármikor, bárhol csatlakozhatunk, teljesítéséért tapasztalati, illetve úgynevezett skirmish-pont jár. Előbbihez nem szükséges magyarázat, utóbbi a minket védő katona-NPC tápolásánál jöhet jól. A LoTRO saját bejáratú PvP-jéről még nem esett szó, ez pedig azért van, mert ezt a részt semmilyen komolyabb változás nem érinti: az Etten-szikben leledző rémségeink ugyan a hősökkel együtt immáron a 65. szintig növekedhetnek, de ezen felül hatalmas a csend a téma körül – állítólag nem véletlenül. A következő, grandiózus könyv megnyitó minden valószínűséggel egy megújított PvP rendszert is elhoz majd, amely – a fejlesztők ezt nem is titkolják – jó eséllyel a Skirmish mód egy továbbfejlesztett változata lesz. De miután ez még sokára lesz, ugorjuk is át a témát.

EGY DLC MIND FELETT?

Bár a húszdolláros árcímke kissé óvatosságra int, be kell, hogy lássuk, a Siege of Mirkwood csak és kizárólag a Mines of Moria tükrében tűnik kevésnek – önmagában jelentősen többet nyújt, mint a legtöbb, ma felkapott MMO szoftver teljes értékű küldetéslemezei együttvéve. Az új terep, a közel 100 órányi friss tartalom, illetve a történet lezárása pedig úgy tűnik, hogy egy korszak végét jelenti. Az új éra minden bizonnyal jövőre kezdődik el, ha hihetünk a pletykáknak (illetve a lóval történő mostani babrálás is erre utal) akkor már Rohan legendás gyepét tapodhatjuk, illetve Kürtvárat védhetjük majd meg a betolakodóktól. Addig azonban bőven ellehetünk ezzel a DLC-vel, amely, ha minden igaz, a cikk megjelenésekor már a virtuális polcokon lesz, és minden bizonnyal a rajongók zömének hozza el újabb álmatlan éjszakák tucatjait. Csak meg tudjam magyarázni az asszonynak, hogy a fura zajok ellenére bizony cikket írok, és akkor megyek én is...«

MŰFAJ»	»MMORPG
MEGJELENÉS»	»2009. 12
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1794

»Bár csak minikiegészítő, a beletunkolt tartalom szép: a megemelt szintlimit, a legendás tárgyak továbbfejlesztése, valamint a megújuló kezelőfelület mind és mind várólistássá teszi a kiegészítőt.

»NIGHTBAGOLY

PRO
»Nem csak duma, hogy bővül a tartalom

KONTRA
»Kicsit talán drága ahhoz képest, hogy nem kiegészítő, csak DLC

Szuperzsaru másodszor is

A Crackdown című program az egyik legerősebb Xbox-exkluzív akciócím volt 2007 elején, olyan program, amiről mind a mai napig szívesen beszélnek a játékosok, sőt, sokan még mindig elővesznek egy jó kis zúzás erejéig. Persze már nem sokáig, mert érkezik a folytatás.

írta» BATE

Folytatást készíteni egyáltalán nem akkora fáklyásmenet, mint ahogy azt gondolhatnánk, főleg nem egy olyan sikerjáték esetében, mint amilyen a Crackdown volt. A programnak több millió rajongója van, így minden sikeres elemet meg kell tartani, hogy ne bőszítsük fel a fanatikusokat, ám mégis változtatni kell a recepten valamicskét, hozzá kell tenni valami egészen újat, hogy a vérre éhes szaksajtó se mondhassa azt, hogy itt ez a folytatás, amin egy bitet sem csiszoltak. Ezen felül még javítani kell az esetleges hibákat, és bár mindenki hangoztatja, hogy nem a grafika a lényeg, azért mindenképpen fényesíteni kell a külcsínen is, különben a fejlesztők fejéhez vágják, hogy na tessék, három év elteltével már megint ugyanazt akarják eladni nekünk. Ezen tényezőknek köszönhetően a Ruffian Games névre hallgató fejlesztőcsapat nincs valami könnyű helyzetben, ám mi mégsem féltjük őket, hiszen a játékot készítő srácok szinte mindegyike az előző részt készítő Realtime Worlds fejlesztője volt, így tudják mitől döglik a légy. Ők már évekkel ezelőtt rájöttek, hogy az egyszerűséggel lehet a legjobban hódítani, így készítettek egy olyan játékot, amiben a játékosnak egy szabadan bejárható hatalmas város volt a játszótere, hozzánk vágtak három ellenséges frakciót, millió és egy fegyvert, egy döbbenetesen jó fizikát, és egy saját beleátásunk szerint fejleszthető karaktert, aztán hagyták, hogy azt csináljunk, amit akarunk – ha akartuk, vihettük a „történetet" (akár koop módban is), rombolhattunk kedvünkre, szórakozhattunk a challengeekkel, vagy multiban múlathattuk az időt. A játék minden eleme szórakoztató volt, és e mellé társult még egy kellően egyedi, képregényes hatású grafika is, s a recept olyan jól működött, hogy a szerkesztőségünk tagjai még mind a mai napig szívesen veszik elő ezt a programot, hogyha színtiszta kikapcsolódásra vágynak.

»FEJLŐDÉS«

Szerencsére a második részben is megmarad a Crackdown fejlődési rendszere, azaz mindig az a képességünk fog erősödni, amit éppen használunk: ha lelövünk valakit, akkor a fegyverek, ha megverünk valakit, akkor a kézitusa, ha elütünk valakit, akkor a vezetés, és így tovább. Ezen felül ismét hajkurászhatjuk majd a színes gömböket, az úgynevezett Orb-okat városszerte, ezekkel is növelve az egyes képességeinket, és az esélyünket a túlélésre és a győzelemre.«

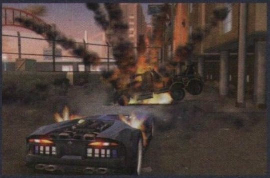
»A SZABADSÁG MEGMARAD

A CRACKDOWN ESZENCIÁJA NEM VÁLTOZIK

Szerencsére a Crackdown legnagyobb erényét, a korlátlan szabadságot semmilyen változás nem éri a folytatásban. Ezúttal is oda mehetünk, ahová csak akarunk, oda mászunk fel, ahová szeretnénk (ebben maximum a képességeink gyengébb volta tud megakadályozni), azt támadunk meg akihez éppen kedvünk van, semmilyen kötöttség nem lesz a játékban – és akárcsak az elődben, az összes opció tökéletesen élvezhető lesz egyjátékos és kooperatív módban is.«

»AUTÓSISKOLA«

Titkon bízunk abban, hogy a játékmenetbeli reform eléri az autós részt is, mert az nem volt valami tökéletes az első epizódban. Nagyon sokan azért nem szerettek autóval randalírozni Pacific Cityben, mert a járgányok elsőre kezelhetetlenek voltak, csak akkor tudtuk fejleszteni ezen képességünket, ha minél több ellenfelet halálra gázoltunk – ez azonban a gyenge irányítás miatt elég nehézkes volt. Jó lenne, ha a folytatásban javulna ez az ördögi kör.«



HOGYAN TOVÁBB?

A legnagyobb kérdés a folytatást illetően, hogy vajon mi változik az első részhez képest? Nos, a Ruffian Games fejlesztői nem szenvednek hiányt fantáziában, így sikerült egy kellemes csavarral megbolondítani az első rész játékmenetét. Tíz évvel járunk az után, hogy hősünkkel megtisztítottuk Pacific City utcáit, ismét az Ügynökség (The Agency) egyik szuperkatonáját alakítjuk, ám ezúttal nemcsak egyszerű bűnbandákkal kell megküzdenünk, de egy egészen új veszéllyel is. Az első rész óta eltelt tíz év nem volt eseménytelen, elszabadult egy furcsa vírus, ami számos embert fertőzött meg, ők lesznek a Freaknek keresztelt karakterek, akik csak éjszaka bújnak elő, de akkor aztán nagyon. Talán ebből már kiderül, hogy a Crackdown második részében hatalmas szerep jut majd a napszakoknak, hiszen míg napközben viszonylag minden „normálisan" zajlik, addig éjszaka bizony elszabadul a pokol. Amíg a nap alá nem bukik a horizont mögött, csupán a Cell nevű bűnbanda tagjaival kell majd megküzdenünk, ám amint a város sötétségbe borul, a Freakek előbújnak a rejtekeikből, és kezdetét veszi az eszméletlen rombolás. A fertőzöttek ugyanis sokan vannak, és jóval erősebbek egy átlag gengszternél. Példának okáért képesek olyan magasra ugrani, mint mi magunk, így ezúttal a felfelé menekülés nem feltétlenül jelent azonnali sikert egy súlyosabb csetepatéban, lesz olyan küldetés, mikor lényegében nem lesz más dolgunk, mint hogy megmeneküljünk a több tucat minket üldöző szörnyeteg elől, s ehhez minden akrobatikus képességünkre szükségünk lesz.

A nappali és éjszakai részek tehát igen élesen el fognak különülni egymástól, a nap fényénél minden úgy fog működni, mint az első részben, de ha leszáll az éj, akkor érkezik az igazi kihívás, hiszen nem a mi legényünk lesz a legerősebb fickó a gáton. Bízunk benne, hogy ez a változatosság fűszerezni fogja a küldetéseket is, hiszen képzeljük csak el, hogy micsoda móka kerekedhet abból, hogyha egy, a Cellel folytatott küzdelem belenyúlik az éjszakába, és megjelennek a Freakek, hogy válogatás nélkül essenek nekünk és az ellenfeleinknek – a színtiszta akció és őrület szinte garantált.

ERŐS, ERŐSEBB, LEGERŐSEBB

Folytatáshoz illően a fejlesztők tovább turbózták az első rész lehetőségeit, így nemcsak egy egész kalapnyi új fegyver kerül majd a kezünkbe, de például a puszta kezes harcot is kibővítették, méghozzá nem is kicsit. Az első részben ez volt az egyik leggyengébb elem, nyomába sem ért a fegyveres harcnak és még repetitív is volt. Hősünk ezúttal sokkal erősebb és változatosabb kombókkal fog rendelkezni, és ezekre főleg akkor lesz szükség, hogyha az éjszaka folyamán bekerít minket két tucat Freak. Fegyverrel ilyenkor nem sokra megyünk, ellenben egy csodás körberúgással máris levegőhöz juthatunk majd. Ugyanígy erősítették a környezeti elemeket is, azaz most már nemcsak néhány elszórt csövet, téglát és az utcákon cirkáló autót hajigálhatunk neki az ellenfeleknek, de a közelünkben lévő összes masszívabb tárgyat a harc közvetlen szereplőjévé tehetjük, így okozva minél nagyobb felfordulást.

INSTANT GET

A Crackdown mind a mai napig az Xbox 360 egyik legnagyobb mókája, és számunkra nagyon úgy tűnik, hogy a Ruffian Games képes lesz még egy lapáttal rátenni erre a korábban tapasztalt fenomenális játékélményre. Szerencsére a Crackdown második része nem csupán a „nagyobb, hoszszabb, vágatlan" elvét követi, de jókora újításokkal is szolgál, így biztosak vagyunk benne, hogy legalább annyira szórakoztató lesz, mint az elődje (sőt, mi titkon bízunk abban, hogy még annál is jobb lesz). Sajnos jelen pillanatban még nincs szó arról, hogy PC-s változat is készülne ebből a remekműből, de talán az új fejlesztőcsapat ad némi reményt – mi mindenesetre bizakodóak vagyunk, hiszen a Crackdown tipikusan olyan játék, ami azonnal meghódítaná a személyi számítógépekért lelkesedő közönséget is.«

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»TBA
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

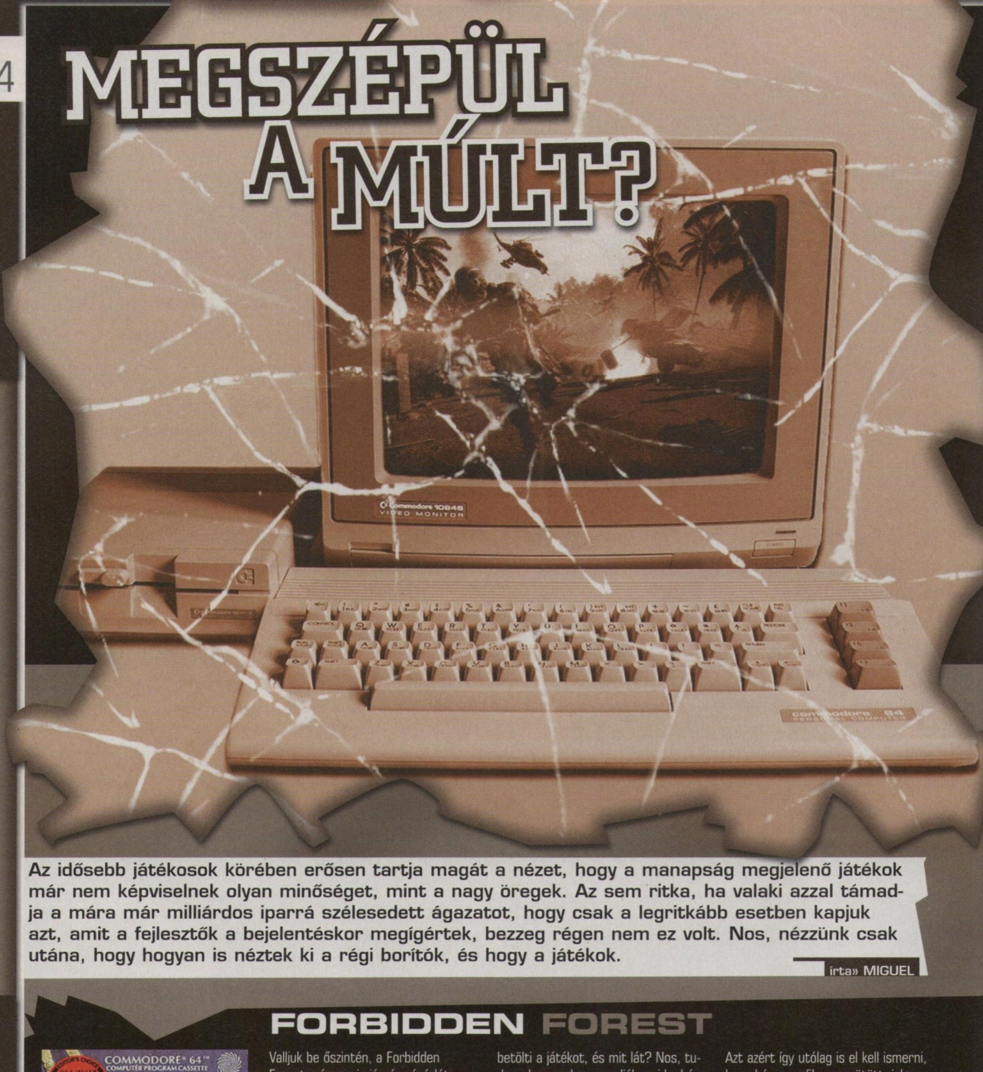
www.pcguru.hu/1699

»Egy zseniális játék zseniális folytatása készül, nagyon bízunk benne, hogy a Crackdown 2 tényleg olyan lehengerlő lesz, mint amilyennek így elsőre tűnik.

PRO
»Teljesen új ellenfelek és gyakorlatilag egy új éjszakai játékmód, megannyi más újítással fűszerezve.

KONTRA
»Igazából mindent csak akkor hiszünk majd el, ha már látjuk őket.

MEGSZÉPÜL A MÚLT?



Az idősebb játékosok körében erősen tartja magát a nézet, hogy a manapság megjelenő játékok már nem képviselnek olyan minőséget, mint a nagy öregek. Az sem ritka, ha valaki azzal támadja a mára már milliárdos iparrá szélesedett ágazatot, hogy csak a legritkább esetben kapjuk azt, amit a fejlesztők a bejelentéskor megígértek, bezzeg régen nem ez volt. Nos, nézzünk csak utána, hogy hogyan is néztek ki a régi borítók, és hogy a játékok.

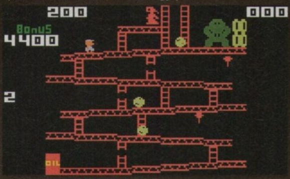
írta» MIGUEL

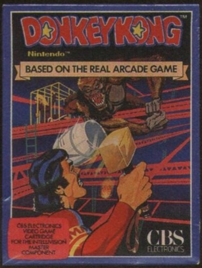
FORBIDDEN FOREST

Valljuk be őszintén, a Forbidden Forest még ma is jó pár vásárlót átverne a palánkon. Van rajta jól animáltnak tűnő fiatal íjász, aki rusnya és undorító kettő, négy és egyéb számú lábbal megvert kreatúrákat nyilaz le. A táj finoman kidolgozott részletein meg-megcsillan a telihold ezüstös fénye, és az a benyomás képződik a pénzét a viszkető tenyerében szorongató vásárlóban, hogy ez a játék a legjobb lehetőség egy kis virtuális vérben fetrengésre. Már-már érzi is, ahogy a szemébe csöppen a lenyilazott pók vére, aztán betölti a játékot, és mit lát? Nos, tudom, hogy sokan mondják majd, „hé, ez egy 20 éves játék", de lássuk be, nem ez a legijesztőbb Commodore 64 képernyőmentés, amit valaha láttunk. Azok a békák például már akkor is inkább tűntek rémültnek, mint rémisztőnek, és még a biológiából felmentetteknek is feltűnik, hogy hacsak nem valami különlegesen ritka fajról beszélünk, akkor a képernyő tetején lévő barna varangynak semmi keresnivalója az almafa tetején. Azt azért így utólag is el kell ismerni, hogy bár a grafika nem ütött, jelen sorok írójára a pókok már akkor is a frászt hozták, főleg mikor a fejére ugorva kiették az agyát...«

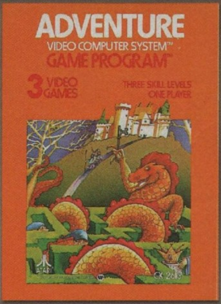
DONKEY KONG

A Donkey Kongra mindenki emlékszik, még az is, aki 1981-ben, amikor a játék először került a közönség elé, pajzán gondolatként sem létezett. Talán pont ezért érdemes vetni egy pillantást a galád, pénzéhes grafikusok, és a nyolcvanas évekre kiöregedő hippikből reklámszakemberekké váló középkorú cápák által összedobott borítóra: durva, lézeres cybervilág, a kor legélethűbb mérges gorillája, az aktuális férfiideálnak megfelelően bajszos és izmos főszereplő (még az sem lehetetlen, hogy Tom Selleck volt a modell), és persze a szőke csaj a ketrecben... Nézzünk rá a jobb oldali képre, aztán mélyen magunkba, és mondjuk meg őszintén: nem így emlékszünk a Donkey Kongra. A majom inkább tűnik egy megszökött léleknek a Szellemírtókból, a főszereplő se nem izmos, se nem magas – könyörgöm, még a csajnál is alacsonyabb. Ha már a csajnál tartunk: most komolyan, ebbe a pixelhalomba hogy láttunk bele bármit is, amiért érdemes hordókat átugrálni? Így utólag leginkább egy boszorkányra emlékeztet (ráadásul egy kifejezetten magas boszorkányra), a Wizard of Worban az utolsó bitig (na ja, egész a nyolcadikig) ugyanilyen volt a pálya végi extraszörny...«

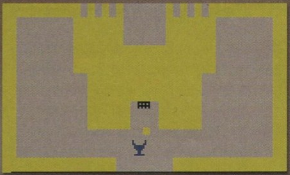




ADVENTURE

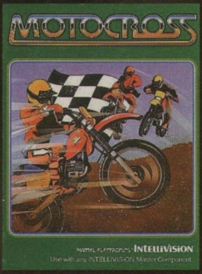


Már a cím alapján is kialakíthatnánk azt az álláspontot, hogy a játék Az Év Minimalista Programja versenyen indult 1979-ben, de ne legyünk enynyire szemetek az Adventure-rel, hiszen többek között itt láthattuk a történelem első Easter Eggjét (afféle vicces kiszólás, amit a készítők valamilyen egyéb játék, film vagy könyv iránt táplált tiszteletük jeléül tesznek bele a programba). Ostorozzuk inkább az ígéret-valóság vonalon, hiszen még a legelvetemülebb old school játékmániások sem vehetik védelmükbe ezt a durva csalást. Az oké, hogy a borítón és a játékból vett képen ugyanaz a jelenet szerepel, de menjünk csak bele kicsit a részletekbe. A vár stimmel, bár a bástyák számán már elidőzne az illetékhivatal. Van rácsos kapu is, és ha nem vagyunk túl szőrszálhasogató kedvünkben, még azt is mondhatnánk, hogy az ábrázolás mármár fotórealisztikus. Azonban a sárkány meglehetősen elnagyolt alakja az élethűségről alkotott íratlan szabályok durva megsértése. Persze a készítők már akkor is a művészi szabadsággal meg a gépigénnyel takaróztak...«

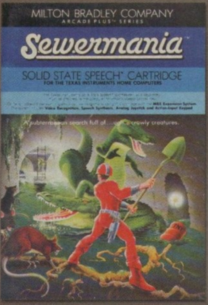


MOTOCROSS

Öt esztendővel az Intellivision nevű konzol megjelenése után a fejlesztők kihozták rá a játékot, amit csak mint szuperélethű motocross-szimulátort emlegettek akkoriban az emberek. A borító ezúttal nem minden részletében hazug, például a sár ábrázolása majdnem olyat részletes, mint a bal oldalon látható seszínű vonal. A kockás zászló is elfogadhatóan puritán, azonban egy dolog biztos: a száguldástól elmosódó részletek csak a dobozképen vannak, a játékban nyoma sincs a blur-hatásnak (leginkább persze azért, mert az effektet csak majd jó húsz évvel később kezdik el alkalmazni). Az a fura a Motocrosszal kapcsolatban, hogy elmondhatjuk, mennyire kezdetleges is volt negyedszázaddal ezelőtt ez a program, de a motorszimulátorok manapság sem kényeztetnek el minket sokkal nagyobb valószerűségi mutatókkal. Ez az izometrikus nézetű, fura fákkal és meglehetősen egyszerű vonalvezetésű pályákkal ellátott kis kódsor csak a grafikában különbözik a maiaktól, a lényeg továbbra is az, hogy a motorozás (főleg a sáros, ugratós vonal) nem igazán visszaadható élmény – maximum a dobozkép hangulata segíthet.«



SEWERMANIA



A Sewermania a játékkészítők perverz elképzeléseinek összességéből létrejött program: elég fura elképzelés, hogy a csatornákban hemzsegnek a krokodilok, patkányok, ezek mutációi, illetve egy halom nukleáris hulladék és robbanóanyag (szigorúan hordókban tárolva, természetesen), de hogy ebből valaki játékot készítsen, és elvárja, hogy meg is vegyék. A borítón még ezen túl is találni olyan részleteket, amik láttán az ember elgondolkozik kicsit, hogy például egy testhez álló gumiruha-e a legalkalmasabb viselet a csatornákban. Illetve miért próbálna olyasvalaki egy lapáttal lecsapni egy feldühödött krokodilt, akinek egy lézerstukker fityeg az övén? (Tiszta elmebaj.) Persze ettől függetlenül akadtak, akik átsiklottak az ordító apróságok felett, és beruházták ebbe a nagyszerű szoftverbe – sőt, talán még olyasvalaki is volt, akinek tetszett a látvány. A készítők nem adtak túl sokat a pontosságra, a krokodilokat és a patkányokat leginkább a színük, semmint a méretük vagy egyéb jellemzőjük alapján lehetett megkülönböztetni, és hát a főszereplő sem igazán hasonlított a dobozképen látható önmagára – tény azonban, hogy az előbb felsorolt észrevételek megoldódtak: se piros ruha, se lézerpisztoly. Se lapát...«

THE SECRET WORLD

»fejlesztő: Funcom »kiadó: Funcom
»web: www.darkdaysarecoming.com

Összeesküvés elméletben

A Templomosok, az Illuminati és a Sárkány szövetség közül választhatsz majd az Anarchy Online kreátorának készülőfélben lévő új MMORPG-jében, amely a nem túl távoli jövőben játszódik – ezúttal a Földön.

Titkos világ – nem is lehetne ennél jobb címet találni egy kalandfilmhez, egy kalandjátékhoz, egy offline szerepjátékhoz, vagy esetleg túlélő horrorhoz. Veszélyekkel teli földalatti járatok, gyilkos összeesküvések, kegyetlen gyilkosságok – ezek a témák jutnak eszünkbe egy ilyen cím hallatán. Egy MMORPG-hez azonban mégis mennyire illik ez a stílus? Erre kínálja a választ Ragnar Tornquist, az Anarchy Online, illetve a Longest Journey és a Dreamfall kalandjátékok fejlesztője.

TITKOS TAGSÁG

A Secret Worldről eddig nem túl sokat lehetett hallani, ugyanis a Funcom – a játék címéhez híven – hétpecsétes titokként őrzött ezzel kapcsolatban minden lényegesebb információt, a fejlesztők nemrég lebbentették csak fel a fátylat néhány érdekességről. A játékban – más hagyományos MMORPG-khez hasonlóan – mágiát használó hősökkel kell háborút vívnunk különböző fajtájú élőhalottak: zombik, vámpírok és (Ragnar Tornquist saját szavaival élve) „efféle izék" ellen. Ami azonban korántsem hagyományos, az a játék környezete. A Secret Worldben nemcsak mi magunk léphetünk be titkos társaságokba (ezekről majd később), hanem sokféle legendával, X-Aktákba illő ügyekkel, konspirációs teóriákkal is találkozhatunk. Megvan itt minden, amire Mulder és Scully ügynök vágyna: nyomozhatunk az Északi-sark alatt található katakombákban, a Föld mélyében nyugvó hatalmas üreget kutathatjuk, de nem hiányzik a játékból Stonehenge, a telepatikus képességek kiaknázása, az amerikai kormányt is behálózó szabadkőművesek, illetve Atlantis legendája sem.

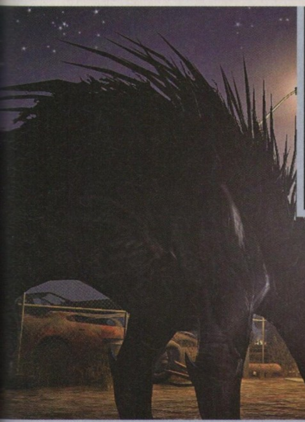
SEMMI SZINTEN SEM SZINTEZÜNK

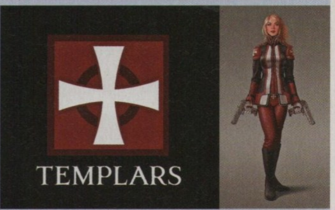
A játék fontos aspektusa, hogy nincs benne sem szintlépés, sem karakterosztályok. Ezek helyett egy kidolgozott képességrendszer alapján fejlődik karakterünk, amelyről azt ígérik a készítők: van annyira összetett, hogy sose kelljen „grindelnünk" (monoton módon szörnyeket ölnünk) a fejlődéshez. Pusztán az a tény, hogy a már meglévő karakterünket új tulajdonságokkal ruházzuk fel, annyiféle lehetőséget kínál, hogy sohasem érzi azt a játékos: kimarad valamilyen élményből, ha nem húz fel egy másik karaktert (ami a World of Warcraftra viszont maximálisan igaz). A PvE és PvP (player versus enemy, illetve player versus player, tehát szörnyek, vagy más játékosok elleni harc) között széles határmezsgye terül el – konkrét és átvitt értelemben is. Előbbi a Föld felszínén zajlik és a játék sztori részét is itt ismerhetjük meg, tehát aki el akar mélyedni egy-egy érdekesebb párbeszédben, vagy szereti hosszan olvasgatni a környezeti leírásokat, annak nem kell attól tartania, hogy egyszer csak hátba támadja egy rejtőzködő alak, mint a World of Warcraftban a zsiványok. A PvP viszont a Föld legmélyebb járataiban, barlangjaiban zajlik, ahol a szövetségek (melyeket itt „cabalnak" hívják) az ott lévő territóriumokért küzdenek egymással, illetve egy

»Csak bízni tudunk benne, hogy nem a kontaktlencséjét keresi szegény...

»ÉSZAKI ÁLOM«

A kis norvég céget ugyan leginkább az Anarchy Online-nal kapcsolatban ismerjük, azonban már a kilencvenes évek elején is aktívan fejlesztettek – kezdetekben leginkább konzolra, de itt nem sikerült számottevő hírnevet szerezniük. Első komolyabb PC-s projektjük a 2000-es The Longest Journey, egy rendkívül komplex és hangulatos sci-fi kalandjáték volt. Leghíresebb játékuk egyértelműen a 2001-es Anarchy Online, amely ugyan nem váltotta be igazán a hozzá fűzött reményeket, de mégis a grafikus MMORPG-k egyik úttörőjeként tartjuk számon. A cég súlyát mi sem jelzi jobban, mint hogy a norvég játékipari cégek közül a Funcom papírjait lehetett először jegyezni az oslói tőzsdén.«





»Lehet, hogy nem viccből volt kint a „harapós kutya" felirat...?

olyan értékes nyersanyagért is harcolnak, amelyet „Animának" hívnak. A lenti földfoglalós harc a fenti világra is hatással van oly módon, hogy szövetségünk befolyása fent is fokozatosan nő, amennyiben lent sikereket érünk el. Hab a tortán, hogy a PvP részben még valós idejű stratégiai játékelemek is lesznek.

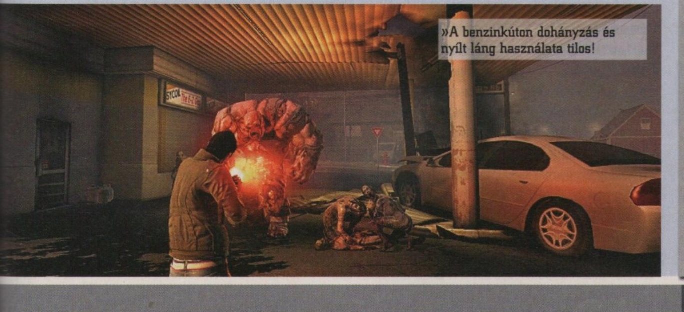
SÖTÉT TERVEKET SZÖVÖGETÜNK

A különböző, más MMO-kban már megszokott karakterosztályok (harcosok, paladinok, tolvajok) helyett a Secret Worldben különböző titkos társaságokba léphetünk be. Ebben a játékban tehát igazából nem is kasztokat indíthatunk, hanem beléphetünk egy nekünk tetsző konspiráló szervezet tagjai közé. Mindegyikük célja, hogy megszabadítsák a világot egy egyelőre még meghatározatlan sötét erőtől. Bár a cél közös, a szervezetek egészen másféle módon hajtják végre megbízatásaikat és természetesen egymás ellen is kegyetlen háborút folytatnak a befolyási övezetekért és a nyersanyagokért. Az egyik ilyen csoportosulás a templomosok szövetsége. Tulajdonképpen ők a „jófiúk" – már amennyire beszélhetünk „jókról" ebben a világban. A templomosok igazi régi vágású, karakán fickók, akik az emberiség hajnala óta harcolnak a gonosz erőkkel. Nemes törvényeiket egy ősrégi kód alapján dolgozták ki, amelyet fanatikusan tisztelnek és betartanak, illetve másokkal is betartatnak. Igen, jól sejtettétek, hogy ez tűzzel-vassal történik: a templomosok nem arról híresek, hogy foglyokat ejtenének. „Egy pillanatig sem haboznak, amikor arról van szó, hogy egy démon garázdálkodik egy falu közepén: önként és dalolva felégetik érte az egész falut!" – meséli Ragnar Tornquist. Szóval igazi bigott és fanatikus fickókról van szó, ezért nehéz is rájuk húzni a „jófiú" kategóriát... A spektrum másik végén az Illuminati található: az a szervezet, amelyet már az első Tomb Raider filmből és Dan Brown Angyalok és démonok című regényéből, illetve a belőle készült filmből is ismerhetünk. Aki a filmek (illetve a történelmi tények) alapján arisztokratikus külsejű egyénekre számít, akik elegáns környezetben szövögetik terveiket, az ezúttal rossz helyen jár: az Illuminatik ebben az esetben lerombolt, koszlott városi nyomortanyákon, vagy betört ablakú, elhagyatott gyárnegyedekben élnek. A mennyezetről rozsdás láncok lógnak, a falak mocskosak, visszataszítóak. Magáról az Illuminati tagokról készült eddig egyedüli rajzolt grafikán egy cyberpunkhoz hasonló női figurát láthatunk, aki sötétkék esőkabátban jár, futurisztikus hosszú bőrcsizmát visel, arcát pedig egy gázmaszk fedi. Az Illuminatik „rosszaknak" számítanak, és a templomosok esküdt ellenségei. Miközben a templomosok régi vágásúak, addig az „illusok" modern észjárásúak, de a maguk módján ők is brutálisan pragmatikusak. Végül a harmadik szervezet a Dragon nevű keleti frakció, melynek tagjai hosszú hajú militáns ninjákra hasonlítanak. Miközben a Templomosoknak és az Illuminatinak saját etikai rendszerük van, amelyet mindketten szigorúan be is tartanak, addig a Dragon maga a megtestesült anarchia. Ez persze korántsem jelenti azt, hogy ostobák lennének: imádják kijátszani egymás ellen a két másik organizációt. Bár az abszolút káosz hívei, ugyanakkor ők is egyfajta egyensúlyra törekszenek. Mindhárom szervezetnek saját bázisa van: a Templomosoké Londonban, az Illuminatié New Yorkban, a Dragoné pedig Szöulban.

»Bár a mostanában készülő MMO-játékok szinte mindegyike megérdemel egy kis figyelmet, a Secret World – legalábbis az alapötlet szintjén – kiemelkedik az átlagból.«

2010-BEN VELED UGYANITT?

Nagyjából ennyit tudunk a Secret Worldről – azon túl, hogy nem túl bíztató a friss hír: a Funcom megvált munkatársainak 20%-ától, és a játék megjelenését jó pár hónappal elhalasztotta, így az „valamikor" 2010-ben várható. Reméljük, Tornquist álma azért tényleg megvalósul majd, és nagyobb sikert is arat, mint a Funcom tavaly megjelent Age of Conanje...«



»A benzinkúton dohányzás és nyílt láng használata tilos!

MŰFAJ»	»MMORPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu695

»Remek ötletek, igen eredeti világ, kérdés, hogy a Funcomnak végre sikerül-e egy olyan MMORPG-t alkotnia, amely hosszú távon is sikeres marad...

»BADSECTOR

PRO

»Eredeti, érdekes, sablonmentes világ, és a napjainkba helyezett sztori sem rossz

KONTRA

»A játékmenetből még nem láttunk semmit, az MMO-mechanizmusok sem túl világosak egyelőre...

DIGITÁLIS KÉPALKOTÓK

Interjú a legprofibb játékvideó-készítőkkel

A Digic Pictures a magyar játékiparban tevékenykedő cégek közül egyértelműen az a társaság, akiket a hangulatos videóknak köszönhetően a legtöbben ismernek a világban, valahogy itthon mégsem kapnak akkora figyelmet, mint amekkorát érdemelnének. Eddig – most ugyanis mindent megkérdeztünk, ők pedig mindenre válaszoltak.

Mióta létezik a Digic Pictures és pontosan mi a fő profilja?

A Digic 2001 végén alakult, akkor még a Black Hole Games játékfejlesztő stúdió részeként, hogy átvezető animációkat készítsen az Armies of Exigo című játékhoz. Elsősorban átvezető animációkat készítünk videojátékokhoz. De korábban foglalkoztunk már reklámfilmmel, mozifilmes vizuális effektekkel is, és gyártottunk ingame karaktereket néhány konzolos játékhoz is.

Melyik volt eddig a legfontosabb munkátok?

Inkább három filmet emelnék ki, mint egyet. Az Exigo intrójával elsősorban magunknak bizonyítottuk be, hogy képesek leszünk technológiában és látványban is hozni azt a színvonalat, amit a legelején célként tűztünk ki magunk elé. Utána a 2006-os E3 kiállításra készített Warhammer: Mark of Chaos a nagyvilág figyelmét is komolyan felkeltette, az Assassin's Creed 2 pedig igazolta, hogy megbízhatóan tudjuk hozni ezt a minőséget, kiemelkedően fontos munkáknál és rögzített határidővel is. Mindhárom filmet beneveztük a Siggraph nevű számítógépes grafikai konferencia programjára is, ami az adott év legjobb animációs filmjeit és vizuális effektekjeit foglalja össze 90 percben - és mindegyiket be is válogatta a zsűri.

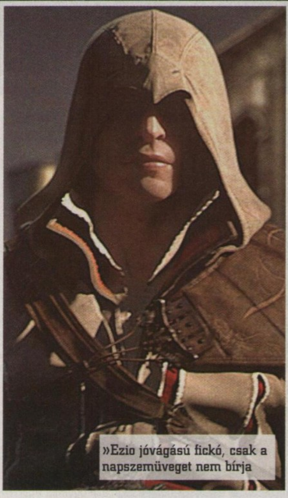
Mennyi időt töltötök el átlagosan egy animáció elkészítésével és mennyibe került az AC 2-é?

A legtöbb film gyártási ideje mostanában 3 és 6 hónap között alakul, de a Digic már elég nagy ahhoz, hogy egyszerre akár három-négy animáción is dolgozzunk, különböző munkafázisokban. Az Assassin's Creed 2 esetében például tavaly év végén kezdtük a munkát, de az első pár hétben csak néhány ember dolgozott a forgatókönyv és a storyboard elkészítésén. Menet közben több hónapig, a modellezőktől kezdve az animátorokon át a kompozitorokig szinte mindenki erre a munkára koncentrált, aztán az utolsó szakaszban, a május végi leadás előtti hetekben ismét lecsökkent a stáb mérete. Szóval mondhatjuk azt, hogy a projekt hat hónapnyi munkát jelentett, de sokan közülünk mással is foglalkoztak ez alatt az idő alatt.

Pontosan hogyan zajlik egy ilyen animáció elkészítése a kezdeti megbízástól a kész filmig? Melyek a különböző munkafázisok?

Az első szakaszt preprodukciónak nevezzük, ebben az időszakban találja ki magát a filmet a rendező a művészeti és a technikai vezetővel közösen. Először egy rövid forgatókönyvvázlat készül, ami összefoglalja a cselekményt, és nagy vonalakban felsorolja a szereplőket és helyszíneket is. Utána következik a storyboard – ez tulajdonképpen egy rajzos forgatókönyv, ami már minden jelenetet tartalmaz, és leginkább egy képregényre hasonlít. Itt már ki kell találni a kamera-beállításokat, a helyszínek felépítését, az esetleges párbeszédeket is, tehát elég pontosan össze kell foglalnunk a végső filmet. Ez alapján a megrendelő elég jó képet kap arról, hogy mit fog látni a projekt végén, és ez egyben az utolsó olyan fázis, ahol még komolyabb

»Velence – mintha csak a nyaralás fotóit néznénk



»Ezio jóvágású fickó, csak a napszemüveget nem bírja

változtatásokat kérhet. A storyboard jóváhagyása után kezdődik a tulajdonképpeni gyártás, amibe lépésről lépésre kapcsolódnak be az újabb emberek. Kezdetben még itt is csak egy kisebb csapatra van szükség, hogy elkészítsék az animatikot. Ez már 3D animációt jelent, de csak vázlatos figurákkal, akiket animáció helyett inkább csak ide-oda tologatunk a szinte csak pár kockából összedobált hátterek előtt. Általában már ez az egyszerű kivitelezés is elegendő ahhoz, hogy szinte másodperces és centiméteres pontossággal össze lehessen állítani a végső filmet - ki, mikor, hova mozdul, mikor jönnek a vágások, honnan látjuk az eseményeket. Az animatik alapján aztán már teljes sebességre kapcsolhatunk, megkezdődik a grafikai tervek elkészítése, és ezek alapján a szereplők, hátterek modellezése, a motion capture-felvétel, majd a tulajdonképpeni jelenetek összerakása. Általában arra törekszünk, hogy minél hamarabb összeálljon a film egy teljes verziója, amit aztán újra és újra lerenderelünk, miközben folyamatosan csiszolgatjuk, finomítgatjuk. Megjelennek a textúrák, elkészül a bevilágítás, bekerülnek a ruhák és effektusok fizikai szimulációinak eredményei és így tovább. Ezután már nehéz újabb különálló fázist találni, mert a kompozitorok és az animátorok munkája a lehető legutolsó pillanatig tart, miközben a többiek már a következő film előkészítésével és gyártásával vannak elfoglalva.

A megrendelő mennyire szól bele általában a videó témájába, a munkafázisokba és mennyire szólt bele az AC 2 esetében?

Ez nagyon változó, mert minden megrendelő más mértékben folyik bele a munkába. Van, amikor szinte teljesen szabad kezet kapunk, mi találhatjuk ki a történetet is, mint a Warhammer esetében. De előfordul olyan is, hogy animált storyboardot kapunk egyszerű hangeffektusokkal, kész grafikai terveket a szereplőkről, és a mi feladatunk csak a gyártásra korlátozódik. Az Assassin's Creed 2 esetében a Ubisoft elég pontos elvárásokat fogalmazott meg. A Digic feladata az volt, hogy egyszerre mutassa be a történet lényegét és helyszínét, valamint magának a játéknak a legfontosabb újításait - anélkül, hogy ezek a film rovására menne. Magát a forgatókönyvet és a storyboardot viszont már mi dolgoztuk ki, és az elsőnek kiküldött anyag 80%-ban teljesen megegyezik a végső filmmel. De a változtatások többsége is apróság, például hogy a testőrök nem mind karddal vannak felfegyverezve, vagy hogy pontosan hány snittből áll az üldözés a háztetőkön keresztül. Ezek egy részét a megrendelő kérte, más részére pedig azért volt szükség, hogy érthetőbb, gördülékenyebb vagy éppen hatásosabb legyen a kész film. A Ubisoft a későbbi fázisokba is változó mértékben szólt bele, például kaptunk rengeteg grafikai anyagot a játékbeli helyszínekről és szereplőkről is, de a főhős Ezio kivételével mindenki mást már mi terveztünk. Mi koreografáltuk a harci jeleneteket, mi írtuk a Borgia nemesember szövegét, még vázlatos hangosítást is készítettünk különböző filmzenék felhasználásával. De természetesen a megrendelő minden esetben véleményezte a munkánkat és jelezte, ha más lenne az elképzelése. Összességében végig nagyon jó volt az együttműködés, és a visszajelzések alapján a Ubisoft is elégedett volt velünk.

Hogyan kerestek újabb megbízókat? Vagy inkább ők keresnek fel benneteket?

Eleinte nagyrészt az volt a jellemző, hogy mi kerestük a megbízásokat, de most már inkább az a gyakori, hogy a megbízók keresnek bennünket a korábbi munkáink alapján. Természetesen mi is aktívan teszünk azért, hogy azok a dönteshozók, akik ezekre a munkákra keresik a legmegfelelőbb stúdiót, tudjanak rólunk.

Mi a legnehezebb egy ilyen videó megalkotásánál?

Talán az egyik legnehezebb feladat az, hogy nagyon korán, már a project legelején ki kell találni az egész filmet, és utána végig az eredeti elképzeléshez kell tartani magunkat. Hiába jönnek jó ötletek később, és szeretnénk esetleg komoly változtatást eszközölni, ez nem lehetséges, ha tartani akarjuk az eredeti költsegvetést és időbeosztást. Természetesen ez hatványozottan jelentkezik a partnereinknél, akik hajlamosak újabb es újabb ötletekkel bombázni bennünket a film készítésének későbbi fázisaiban. Nagyon okosan kell ezeket a próbálkozásokat visszaverni, mert nem egyszerű elmagyarázni egy marketingesnek, hogy a látszólag még hosszú hátralévő idő alatt valóban nincs már lehetőség komolyabb változtatásokra, ha a kitűzött színvonalat tartani akarjuk.

Milyen külföldi cégekkel dolgoztok a leginkább? Illetve melyik az a külföldi cég, amelyikkel a legszívesebben dolgoztok?

Nagyon komolyan vesszük azt a tételt, ami szerint nincs jobb ügyfél a visszatérő ügyfélnél. Ezért mindent elkövetünk, hogy a nézők mellett a partnereink is elégedettek legyenek, és ha úgy adódik, szívesen visszajöjjenek hozzánk. Van olyan partnerünk, akivel már 4 különböző projekten dolgoztunk együtt. Kiemelni egyikőjüket

»Az AC 2 harcrendszerének újításait a videóban is láthatjuk

»TERMINATOR 3«

A Digic Pictures a számítógépes játékok mellett a filmek világában sem ismeretlen: 2003-ban például a Terminator 3 utómunkálataiba kapcsolódtak be a srácok. Először két jelenet elkészítésére kaptak megrendelést, és ez olyan jól sikerül, hogy további 58-ban kellett megmutatniuk, mire képes a cég. A produkció végén nem csak a külföldi stábtagok elismerését nyerték el, de megkapták az „őrült magyarok" címkét is. 10 000 km távolságból ez nem kis teljesítmény, reméljük, hogy lesz még hasonló a közeljövőben.«

sem szeretnénk, de azért vannak akiket különösen kedvelünk, például azért, mert az első perctől kezdve 100%-ban bíznak bennünk és hagyják, hogy járjuk a saját utunkat. Általában a legjobb eredményt ez szokta hozni.

Hogyan keresett meg benneteket a Ubisoft?

Amikor a Ubisoft eldöntötte, hogy az Assassin's Creed 2 intrót nem a belső CG csapatuk készíti, csináltak egy listát, hogy ki jöhet számításba mint potenciális stúdió. Szerencsére korábbi munkáink alapján felkerültünk erre a listára, és kapcsolatba léptek velünk. Ezután már „csak" meg kellett győzni őket, hogy mi vagyunk a legjobb valasztás erre a projektre, bízhatnak bennünk, és olyan filmet fogunk késziteni, amire az egész játékos-társadalom felfigyel.

Dolgoztok-e még magyar fejlesztőkkel? Mint játékok animációját fejlesztő cég, szerintetek hogyan lehetne fellendíteni a magyar játékipart a jelenlegi mélypontról?

A hazai helyzetre sajnos nincs túl sok rálátásunk, de az egekbe növekvő költségvetéseket és a potenciális megrendelőinktől beérkező anyagokat elnézve az itthoni csapatoknak valószínűleg alternatív irányokat kell keresniük. Sajnos a mai több száz fős megastúdiókkal már szinte lehetetlen versenyezni, és még ők is csak bejáratott franchise-okkal szeretnek foglalkozni, amikre nálunk szinte egyáltalán nincs példa. De nem csak csúcs-PC-ből és HD konzolokból áll a világ. Sokan használnak például iPhone-t nálunk is, és ezen a „gépen" még rengeteg a kihasználatlan lehetőség, amibe tízmillió dolláros befektetés nélkül is bele lehet vágni.

Ha Magyarországon valaki ezzel szeretne foglalkozni, illetve csatlakozni szeretne hozzátok, vagy más animációt fejlesztő céghez, akkor milyen tanulmányokat kellene elvégeznie, és milyen szoftverek kezelését kellene megtanulnia?

A szoftver ismerete kevésbé fontos, hacsak nem egy olyan elsősorban technikai szerepkörre szeretne valaki felkészülni, mint például a karakter setup. A modellező-textúrázó-animátor feladatoknál viszont inkább a programokon túlmutató tudás, a klasszikus képzőművészeti ismeretek, és a sok éves gyakorlással kifejleszthető készségek fontosak. Így aki az animációs filmek kreatívabb oldalával szeretne foglalkozni, az inkább képző- vagy iparművészeti tanulmányokat válasszon, mint valamilyen informatikai vagy konkrét szoftverrel foglalkozó oktatást. És persze gyakoroljon minél többet, mert ez a legjobb módszer a tanulásra. A Digic által használt programok egyébként a Maya, 3DS Max, Zbrush, Photoshop, Bodypaint, Nuke - de ezek ismerete csak előny és nem feltétel, ráadásul majdnem mindegyikhez rengeteg saját fejlesztésű eszközt is használunk.

Hogyan látjátok az animáció-készítés jelenét, jövőjét Magyarországon a játékfejlesztéssel is összehasonlítva?

Sok szempontból hasonló a kettő; ahogy a nagy költségvetésű játékokban is már-már lehetetlen versenyezni a nagy nyugati cégekkel, ugyanúgy a nagyszabású egész estés animációs film műfaja is az itthoni lehetőséget meghaladó követelményeket támaszt, legalábbis egyelőre. Ennek ellenére a Nyóckert készítő csapat már hosszabb ideje dolgozik egy Egil című, viking környezetben játszódó filmen. De ők egy nagyon egyedi látványvilágot választottak, amivel kicsit könnyebben boldogulnak, mint ha a Pixar vagy a Dreamworks munkáival próbálnának versenyre kelni. Az Egil műfaja sem éppen családi vígjáték, de mi nagyon reméljük, hogy egy ilyen film is lehet sikeres. Az animációban egyébként is kicsit kedvezőbbek a jövőbeli kilátások, az eszközök fejlődése miatt ugyanis egyre csökken a szükséges munkaerő és pénz mennyisége. De azért az elkövetkező években még inkább csak DVD-re készülő produkcióknak van realitása. Néhány ilyen munka már kitermelhet annyi tapasztalt szakembert, amennyi egy színvonalas egész estés film gyártásához szükséges. Persze ezek még inkább csak remények és elképzelések, mint konkrét tervek.

Min dolgozik most a Digic, hol találkozhatunk még a munkátokkal?

Nemrég került ki a netre a Darksiders: Wrath of War című játékhoz készült második filmünk, amelyben kicsit jobban „megismerhetjük" a főhőst és túlvilági hátasát. Várhatóan még az idén sorra megjelennek majd a The Secret World című online játék trailerei is, az első már most látható a www.darkdaysarecoming.com weboldalon. Jelenleg ezek közül csináljuk az utolsót, a másik nagy projektünk most egy régi és népszerű játék legújabb részének az intrója. Közben pedig folyamatosan tárgyalunk újabb ígéretes projektekről is, de ezek egyelőre még nem nyilvánosak...«

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – XBOX 360, PS 3. PS 2, PSP, WII ÉS NDS JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

Dragon Age Origins (nov)* – FIFA 2010 – Need for Speed Shift – Call of Duty MW. 2 (nov.24)*

Batman Arkham A. – Burnout Paradise Ult. – C&C Red Alert 3 – Godfather 2 – Aion

Sims 2 Paloták... – Sims 2 Nagyvárosi... – Lord of the Rings Conq. – Crysis Warhead – Dead Space – Mirror's Edge

Witcher (bővített) – GTA 4 – Call of Duty 4 goty – Call of Duty World at W. – WoW Lich King – WoW Gamecard

Age of Conan /online 2 990
Age of Conan 60 nap card.3 990
Age of Empires 2 Gold.......2 090
Age of Pirates 2 ....1 990
Aion /online 11 990
Anno 1404 ....7 990
Anno 1701 HU 2 090
Apassionata HU.................1 990
Assassin's Creed 5 190
ArmA 2 (Armed Assault 2) .7 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield 2 Complete........3 990
Battlefield 2142 Deluxe......3 990
Battleforge 7 990
Battleforge Game Points....6 190
Batman Arkham Asylum.....8 990
Blacksite HU 1 990
Blood Bowl (Vérfoci) HU 8 990
Borderlands (október)* ....Jön
Broken Sword 4 990
Brothers in Arms 1 HU 1 290
BiA 3: Hell's Highway HU.4 990
Burnout Paradise ultimate .3 990
Bus Driver HU....................2 090
Caesar 4 HU..........................990
Call of Duty 2 goty 4 190
CoD 4 Modern Warfare....5 990
CoD (5) World at War 6 990
Modern Warfare 2 (nov.)*.9 990
Call of Juarez.......................1 990
Call of Juarez 2....................7 990
Céh 2 (Guild 2) HU 2 090
Champions Online 9 990
Champ Manager 2010 ....6 990
C. of Riddick: Dark Athena.3 990
City Life 2008......................4 990
Civilization 4: Colonization.5 990
CivCity Rome.........................990
Code of H.: Idegenlégió H 990
Code of Honor 2 HU 1 990
Code of Honor 3 HU 2 990
Cod. Panzers: Cold War 3 990
Colin McRae Rally 2005 H.2 490
Colin McRae DiRT, HU 1 990
Colin McRae DiRT 2 (dec)*8 990
Command&Conquer 3 ....3 990
C&C 3 Kane's Wrath HU..3 990
Red Alert 3 HU................3 990
RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
Company of Heroes goty...3 090
Comp. of H: Tales of Valor .8 290
Condemned 2 490
Cossacks 2 Gold..................1 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crane Simulator HU...........1 990
Crusaders Thy Kingdom C 1 990
Crysis HU.............................3 990
Crysis Warhead HU 3 990
Dark Messiah of M&M HU .3 090
Dawn of Magic 2 ....9 990
Dead Space HU...................3 990
Demigod HU 8 990
Devil May Cry 4 ....5 490
Diablo 2+Lord of Destruct. .4 190
Digger Simulator HU..........1 990
Disney klasszikusok, /db....1 990
Dracula Origin HU..............1 990
Dragon Age Origins(nov)* 11 990
Dragon Age O. Collector* 13 990
Dungeon Siege 2 Deluxe...2 990
Empire Earth 2.......................990
Empire Earth 3 HU.............1 990
Empire Total War..............11 990
EndWar (Tom Clancy's) 4 990
Enemy Territory: Quake W.3 990
Euro Truck Simulator HU ...5 190
Europa Universalis 3 HU ...2 090
European Street Racing 3 090
Fable HU................................990
Fallout Trilogy 2 990
Fallout 3 HU 5 990
Far Cry....................................990
Far Cry 2 HU........................4 990
Farmer Simulator HU.........1 990
FEAR Gold...........................1 990
FEAR Perseus Mandate 1 990
FEAR 2: Project Origin H...5 490
FIFA 08 HU 1 990
FIFA 09 HU 3 990
FIFA 10 HU 9 990
FIFA Manager 08 ....1 990
FIFA Manager 09 ....3 990
FIFA Manager 10 (nov)*...11 990
Flatout 2................................990
Flatout Ultimate Carnage...1 990
Flight Simulator 2004.........2 990
Football Manager 2010*........Jön
Frontlines: Fuel of War.......2 990
Fuel......................................8 990
G-Force: Rágcsávók HU....8 990
Garbage Truck Sim HU......1 990
Gears of War HU 5 490
Gobliiins 4 HU.....................5 490
Godfather (Keresztapa) 3 990
Godfather 2.........................3 990
Gothic 3 HU 3 090
Gothic 3: Forsaken Gods...4 190

Grand Ages: Rome HU 3 990
GTA San Andreas 5 990
GTA 4 ....7 990
GT Legends HU 2 090
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2 ....1 990
Guild Wars 4 féle, /db 4 190
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 1 ....1 990
Harc Középföldéért 2 ....3 990
Harc 2: Boszorkánykirály .3 990
Conquest 3 990
Haegemonia Gold HU..........990
Half-Life 2 ....1 990
HL 2 Episode Two +One....1 990
HL 2 Portal 1 990
HL 2 Orange Box 3 990
Hl2, Ep.One,Two, Portal, TF2
Halo 4 690
Hannah Montana: A film.....8 990
Harry Potter 1. Bölcsek k. 990
Harry Potter 2: Titkok k. ...1 990
Harry Potter 3: Azkabani..1 990
HP 4 Tűz Serlege.............3 990
HP 5 Főnix rendje HU......3 990
HP 6 Félvér herceg HU....9 990
HawX (Tom Clancy's) HU ..4 990
Heroes of Might and Magic:
Heroes 4 alap+két kieg H 2 090
Heroes 5 HU 4 190
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 190
H. 5 Kelet törzsei HU 4 190
H. 5 Gold (alap+2 kieg)....7 990
Hitman Blood Money 990
Hitman Triple Pack:2+3+4 .1 990
Hospital Tycoon HU 990
Hotel Giant 2 HU.................5 190
Hour of Victory 2 090
Imperium Romanum HU 1 990

Incredible Hulk 990
Jack Keane HU 2 090
Jade Empire Spec. Ed. H 990
Jericho (Clive Barker's)......1 990
Kane and Lynch..................1 990
King's Bounty HU...............2 990
Knights of the Temple 2 .....2 090
Left 4 Dead 3 990
Left 4 Dead 2 (nov..27.)* ..11 990
Legendary HU.....................1 990
Lego Batman HU 3 990
Lego Indiana Jones 4 990
Littlest Pet Shop HU 3 990
Lock On 990
Lost HU................................1 990
Lost Planet Extreme Cond.5 490
Madagascar 2.....................5 490
Majesty Gold.......................4 990
Majesty 2.............................8 990
Mass Effect HU...................5 490
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of H. Airborne HU....3 990
Medal of H. 10th Annivers..6 990
Medieval Total War 1 Gold.2 490
Men of War HU 3 990
Mercenaries 2 ....3 990
Mini Ninjas 8 990
Mirror's Edge HU 3 990
Monsters vs Aliens.............4 990
Morrowind alap + 2 kieg.....3 090
Moszkvai száguldás HU 2 990
MotoGP 08 HU 3 990
Mount and Blade HU 6 290
NBA 08................................1 990
NBA 2K10 (Take Two,okt)*....Jön
Need for Speed Undergr'nd..990
Need for Speed Underg 2..3 990
NFS Most Wanted..............3 990

NFS Carbon HU..................3 990
NFS ProStreet HU 3 990
NFS Undercover HU..........3 990
NFS Shift HU 11 990
NHL 08................................1 990
NHL 09................................3 990
Operation Flashpoint Gold.2 490
Op.Fp: Dragon Rising (okt)*..Jön
Overlord HU........................1 990
Overlord 2...........................8 990
Overspeed HU 1 990
Painkiller 990
Paraworld HU 990
Penumbra Anthology 5 490
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..2 090
Pokoli Sz. 5: Oroszország. 5 190
Prince of Persia 1, 2 /db. 990
Prince of Persia: Two Thr...1 290
Prince of Persia 1+2+3 ......2 090
Prince of Persia új HU 4 990
ProEvolution Soccer 2009 4 990
ProEvolution Soccer 2010 ...Jön
Prototype...........................11 990
Pure 4 990
Puzzle Quest Galaxtrix 4 990
Quake 4 ....1 990
Race 3 090
Race 07 HU 1 990
Race 07 kieg: GTR Evolut. 1 990
RaceDriver Grid 5 490
Rail Simulator 3 990
Red Faction 2 990
Red Faction Guerrilla.......10 990
Resident Evil 5....................9 990
Restaurant Empire 2 HU....4 990
Richard Burns Rally 990
Rise of Legends H 990
Rise of the Argonauts HU ..1 990

Rollercoaster T. 3 Gold 2 490
Rome sorozat részei, /db...2 490
Rome TW Antológia HU.....5 490
Runaway 1-2, /db HU 990
Sacred 2 HU 7 290
Saints Row 2.......................5 990
Secret Files Tunguska 2 090
Secret Files 2: Puritas HU .3 990
Section 8...........................10 990
Settlers 5 Complete 3 090
Shellshock 2 990
Sherlock Holmes Awaken H .990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 090
Sherlock H., Lost Cases 3 090
Sherlock H., Jack the Ripp.3 090
Ship Simulator 2008 Coll. ..4 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims 2 HU alapjáték 4 990
Kiegészítők, /db 3 990
Cuccok, /db.......................1 990
Laptopbarát, /db...............3 990
Sims 3 HU (akció)............10 990
Sins of a Solar Empire 4 190
Space Siege 990
Spellforce Universe (1+2) ..4 190
Spore HU 7 990
Spore Édes+rémes elem ...3 990
Spore Galaktikus kaland....6 990
STALKER Clear Sky HU 5 490
Stalker Clear Sky Collect. ..8 990
Star Wars Clone Wars* ....Jön
KOTOR 2..........................4 190
Starcraft + Brood War 2 090
Starship Troopers 990
Stranglehold HU 2 490
Street Fighter 4 ....8 990
Suffering+Ties that Bind 990
SWAT 4 Gold HU 2 490

Táltos Paripám 2 HU 3 990
Terminator: Megváltás 8 290
Test Drive Un.+Megapack..2 490
Timeshift HU 1 990
TOCA Race Driver 3 HU 2 490
Tomb Raider 6, 7, /db 990
Underworld HU 5 490
Trackmania United Forev. ..2 090
Train Simulator....................2 090
Trainz Simulator 2009 H 8 990
Tropico Reloaded...............4 990
Tropico 3 (október) HU* 8 990
Turning Point: Fall of LibH .1 990
Turok....................................5 490
Unreal Anthology HU 5 490
Unreal Tournament 3 HU ...5 490
Wanted: Weapons of Fate .5 990
Warcraft 3 (alapjáték).........4 190
Warcraft 3 kieg: Frozen T...4 190
War Leaders HU 3 990
WH Mark of Chaos HU 3 090
Mark of Ch: Battle March .4 190
Warhammer Online..........7 290
Warhammer O. Card........7 290
WH Dawn of War GOTY ...2 090
Dawn of War Soulstorm ...1 990
Dawn of War 2 (angol) ...12 490
Wheelman HU 3 990
Witcher Bővített kiadás H ..5 490
Wolfenstein (2009-es)......10 990
World of Warcraft 15% kedvezm
WOW, online, alapjáték ..2 960
Burning Crusade kieg. 2 960
BattleChest (alap+kieg.) ..6 950
Wrath of the Lich King k...8 250
60 napos Gamecard 6 950
Worms 4: Mayhem HU 2 490
X-Blades HU 4 990
X3: Terran Conflict 2 990

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

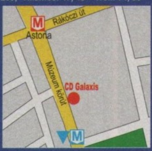
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 74, 83



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

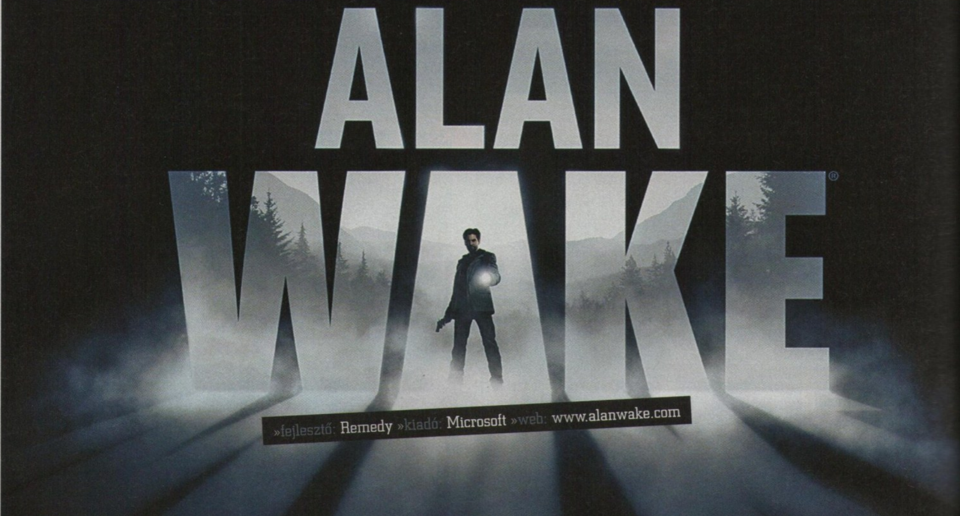
479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Internetes rendelésnél a játékokra **-10% kedvezmény!**

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

...aink forintban értendők és a 25% áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2009.10.22.-11.10., a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven



"A sötétség képtelen elűzni a sötétséget; csak a fény képes erre." /Martin Luther King/

Pár éve a Remedy a Max Payne-ben egy jól sikerült technikai-játékmenetbeli újdonság, a bullet time köré kalapált játékot a B-kategóriás bosszúálló zsarus filmek legporosabb kliséiből, és meghódította vele a világot. Most ugyanezt próbálja megismételni: a nagy újítás a fény-árnyék hatások bevonása a harcrendszerbe, a körítés pedig a misztikus thrillerek világa a Twin Peakstől az X-Aktákig.

írta» HANCU

Címszereplőnk, Alan Wake, egy ihlethiánnyal küzdő regényíró (küzdjük le a Kalifornia főhősére, Hank Moodyra való asszociálást), aki a feleségével egy poros kisvárosba költözik Amerika északnyugati részére (és most NE kezdjünk el asszociálni a szintén errefelé játszódó Twin Peaksre), hátha a környezetváltozástól majd megered a tolla. Ez tulajdonképpen meg is történik, csak nem egészen úgy, ahogy szeretné: az asszony nyomtalanul eltűnik, Alanre lecsap az inszomnia, a várost éjjelente árnyakból, sötétségből és gonoszból gyúrt szörnyek lepik el, és amikor hősünk már végképp elveszíti a fonalat, hogy a valóságban van-e, vagy (rém) álmodik, megtalálja a saját kéziratát egy horrorregényről, amiben oldalról oldalra pontosan ezt írja le. Csak az a bökkenő, hogy nem emlékszik, mikor írta az egészet, és meg tudja-e változtatni a sztori végét. Plusz a kézirat lapjait egyesével találjuk csak meg, így mindig csak pár perccel előre tudjuk, mi fog történni, ami azért is kínos, mert úgy tűnik, hogy az elrabolt Alice-ért cserébe a teljes könyvet követelik a rejtélyes fogvatartók. Nem is hangzik rossz felvezetésnek egy jó kis akció-thrillerhez.

LOST + GRAND THEFT AUTO

A fejlesztők az utóbbi időben népszerű (bár elég sok bukást is megért) epizodikus modellt erőltetik, de szerencsére nem azt a fajtát, amikor pár havonta adnak ki egy-egy újabb, pár órányi játékot adó epizódot, hanem a játékon belüli dramaturgiát vágják olyan formára, ahogy az tévésorozatoknál szokás. Vagyis nem a mozifilmek bevezetés-tárgyalás-befejezés modelljét követik, hanem ugyanezt a görbét tizenegynéhányszor ismétli meg a játék, miniepizódokkal, minicliffhangerekkel, és rengeteg átvezető mozival (ettől annyira izgalmasak például Dan Brown regényei is: nagyon sok, aránylag rövid fejezetből állnak, és mindegyiket pont a legizgalmasabb résznél fejezi be, ezeréves írói fogás, mégis működik). A fejlesztők nyilatkozatai szerint a Lost tévésorozat receptje lebeg a szemük előtt: minden megoldott rejtélyre két új nyitott kérdés jut, és olyan csavarok, amitől égnek áll a játékos haja. Oké, a játék tehát nagyon erősen sztoriközpontú lesz, könyvelhetjük el magunkban, és ezzel rá is térhetünk a következő napirendi pontra, ami tökéletesen szembemegy ezzel: a GTA-sorozatból ismert nyílt játékmenetre. A recept egy az egyben GTA: ott a város, amiben arra megyünk, azt csináljuk, azt a sztorivonalat vesszük fel, ami éppen jólesik. Ez persze esetenként jól oldalba rúghatja a dramaturgiát, például ha az izgalmasnak és feszesnek szánt résznél épp mást van kedvünk csinálni, és elkóborlunk a városban; vagy ott a nappal és az éjszaka váltakozása, ami gyakorlatilag tőlünk függ, vagyis bizonyos cselekedeteinkhez van kapcsolva, hogy beesteledjen, vagy éppen hajnalodjon.

REMEDY

»A FINNEK TUDJÁK

HA EDDIG AZT HITTED, HOGY CSAK A TÉLAPÓ ÉSZAKI

Finnország első számú (kevésbé finoman: egyetlen világszinten elismert) játékfejlesztő cége a '90-es évek elején a demoscene leghíresebb tagja volt Future Crew néven. 1997-ben aztán megalkották a Future Markot (a mai 3DMark elődje), aztán nekiálltak a Max Payne-nek, amivel négy évvel később játékfejlesztő sztárrá váltak. Az Espoo nevű városkában dolgozó csapat nem arról híres, hogy elsietné a játékait, eddig hármat tettek le az asztalra (Death Rally, Max Payne 1-2), az Alan Wake-en pedig már legalább öt éve dolgoznak.«

»FÁJDALOM UTÁN ÉBREDÉS

Max Payne nevében nem volt nehéz meglátni a szójátékot: Max a maximum közkeletű rövidítése, a Payne-t meg pont ugyanúgy kell kiejteni, mint azt, hogy pain, ami angolul fájdalmat jelent. Alan Wake-nél is elrejtett egy hasonló szójátékot az író a névben: A.Wake, vagyis awake, angolul felébredni – ez pedig pont illik a játék egyik központi témájához, a (rém)álom és a valóság összemosódásához. A játék sztoriírója, Sam Järvi egyébként az első Max Payne-nél a főszereplő modelljeként is szolgált a grafikusok számára, mert a szűkös költségvetésbe nem fért bele külön egy színész. Az Alan Wake-nél már futotta erre is, egy finn színész, név szerint Ikka Villi ábrázatát, gesztusait és mozgását kapja meg a főhős. Ő egyébként a Haarautuvan rakkauden talo című, Skandinávián kívül halálosan ismeretlen film főszereplője, és szerepelt a Helppo elämä című finn tévésorozat Itsenäisiä päätöksiä című epizódjában is, amiből leginkább az következik, hogy a finn nyelvnél viccesebb dolog a világon nincs. Esittää malja avulla juusto ja kinkku!«

»Alan Wake«

CSAK A FÉNY

Aki kóstolta már az utóbbi évek fesztiválszezonjainak slágerpiáját, a Fényt, biztosan tudja, hogy a cucc nagyobbat tud visszarúgni, mint egy duplacsövű shotgun. Nem biztos, hogy ez a gondolatmenet indította a derék finneket az Alan Wake harcrendszerének kidolgozására, mindenesetre a játékban a fény lesz a legfőbb (és néha egyetlen) fegyverünk a sötétség teremtményei ellen. Ez leginkább a zseblámpánkban ölt testet, ami a Halálcsillag bolygórobbantó szuperlézerének hatásával van az ellenfelek legtöbbjére, de rengeteget kavarhatunk a természetes fénnyel is, és természetesen a villanykapcsolók lesznek a legjobb barátaink az elhagyatott épületekben való bóklászás során. Egyszerű ötlet, de az eddig látott demók alapján ez lehet az új bullet time, az ötlet, ami újszerűvé és izgalmassá teszi az ezer játékban látott szimpla lövöldözést. Lehet ezt aztán a végtelenségig cifrázni: lesznek ellenfelek, amiknek a védőpajzsát szedhetjük le fénnyel, aztán hagyományos fegyverrel kell szétlőnünk őket; lesznek semleges szereplők (emberek, állatok, vagy akár járművek), amik sötétbe kerülve megelevenednek és ellenségessé válnak; előfordul, hogy a sötétség maga sebez bennünket, és azon kell küzdenünk, hogy állandóan fényben maradjunk, és így tovább. Persze a csapat védjegyéül szolgáló bullet time is megvan, képzeljünk csak el olyan jeleneteket, amikor egy csapat szörny közé hajítunk egy villanógránátot, majd az időt lelassítva halomra lőjük őket. A fény-árnyék effektek ilyen szerepe két dolgot igényel: egyrészt látványban ezt úgy kell megoldani, mint még soha, másrészt az ellenfelek mesterséges intelligenciájának is fel kell készülnie arra, hogy kihasználja a sötétet, és óvakodjon a fénytől. Az elsővel a képeket elnézve nem lesz gond, a második... Nos, nagyon úgy néz ki, hogy ez az egyetlen pont, amin a játék elbukhat.

ALAN ÉS A CSODALÁMPA

Kezeket le, játék így még sosem nézett ki, mint az előzetes képeken és mozikon. A nagy durranás természetesen a fény-árnyék kezelés aprólékossága: minden árnyékot vet mindenre, beleértve saját magát is, ami zavarba ejtően valószerű hatást eredményez. Plusz HDR-effektek és hasonló turpisságok, nem is akarok erre sok szót vesztegetni, csak rá kell nézni a képekre. A másik fontos terület a karakter-animáció és a mimika, amiben a legutóbbi minőségbeli ugrást talán a Half-Life 2-ben láthattuk, és úgy néz ki, az Alan Wake hozza el a következőt, ami egy sztoriközpontú játékban nem hátrány. És tegyük hozzá még azt a technikai csodát, hogy töltögetés csak az egyes epizódok elején lesz, utána zavartalanul bejárhatjuk az egész várost és a környező erdőket, egy másodpercnyi töltés nélkül. A játék a Remedy szerint gyakorlatilag kész van, még nagyjából fél év finomhangolás kell neki, vagyis tavasz előtt nem tudjuk meg, mi is Bright Falls városának titka (és akkor is csak újabb kérdőjeleket kapunk: máris bejelentették, hogy lesz, sőt lesznek folytatások). A megjelenés egyelőre Xbox360-on tuti, pécén pár évig Vista- és DX10-exkluzívként hirdették, aztán egy ideje csend van körülötte, nem lepődnénk meg, ha csak Windows 7 és DirectX 11 alatt futna majd, ha egyszer megjelenik.«

MŰFAJ»	»TPS-AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2010. Q1
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/246

»Az árnyékok megjelenítésével és játékelemszerű használatával már mások is próbálkoztak, de az Alan Wake nem csak ezért tűnik érdekesnek – érdemes elkezdeni tölteni a zseblámpa elemeit.

PRO
»A jól megírt történet és a grafikai megvalósítás igazi csemegét ígér

KONTRA
»A PC-s változatról nagy a hallgatás, de az is biztos, hogy ha kijön, nem a szokásos gány portolást kapjuk.

HÜLYESÉG A DOBOZBAN

Válogatás a játéktörténelem legfurább kontrollereiből

Ha valaki egy kicsit is komolyabban veszi a számítógépes játékokat, egy idő után azt veszi észre, hogy a lakás egyre több pontján jelenik meg valami, ami a hobbijára emlékezteti. Ezek lehetnek apróságok is, egy-egy figura vagy poszter, de olyan is akad, amire utólag ránézve csak a fejünket fogjuk: hát ezt a hülyeséget meg miért vettük meg? Összeválogattunk párat az elmúlt 30 év legfurcsább kontrollerei közül – mindenki okulására.

írta» MIGUEL

»FALCON«

A Novint nevű cég még 2007-ben mutatta be az új korszak egerét – valahogy az elmúlt két évben inkább eltűnt a színről ez a fura szerzet, semmint a mindennapjaink részévé vált. A háromdimenziós tér minden irányában mozgatható kontroller amúgy tényleg egészen valóságos mozdulatokat és átlagon felüli precíziót biztosít, azonban az embereknek valamiért jobban fekszik a hagyományos sík felületen csúsztatott egér (talán mert az nem kerül 200 dollárba).«

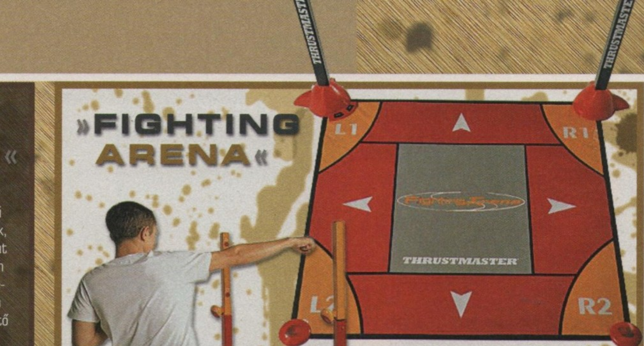
»LOGITECH GITÁR ŐRÜLTEK-NEK«

A mostanában népszerű zenés játékkokkal kapcsolatos ellenérzések alapja általában az, hogy annyi pénzből, amennyit az ember elkölt egy teljes játék-és-hangszerek szett megvásárlására, már bőven kijön valamilyen igazi zeneszerszám is, és még pár óra egy gitártanárnál. Eddig nem volt nagy kihívás hárítani ezeket a vádakat, azonban a Logitech új sorozata, amiben a kontrollerek az igazi gitároknál is felhasznált anyagokból készülnek (jávorfa nyak, rózsafa fogólap, fém érintők) alaposan feladja a leckét: most komolyan, ki ad ki 200 eurót egy ilyenért?«

»EGÉR EVOLÚCIÓ«

Jelenleg úgy tűnik, hogy a PC-s egérrel elértük a számítógépek irányításának jelenkori maximumát, így bár az alapok nem változnak, a tervezők továbbra is igyekeznek valami újat létrehozni. A Combimouse például oly módon forradalmasítja a mutogatást, hogy egy félébe tört billentyűzet kisebbik részét pakolja a kezünk alá – első pillantásra baromi idegesítő lehet azon óvatoskodni, hogy a nagy egerészés közben ne nyomjuk le egyik betűt sem. Ennél jóval átgondoltabb megoldás a számbillentyűkkel ellátott változat, ugyanis itt kapunk egy olyan fedőt, amit fel kell hajtani, ha gépelni támad kedvünk. Persze hirtelenjében kevés olyan helyzet jut eszünkbe, amikor a numpadre pont így van szükségünk...«

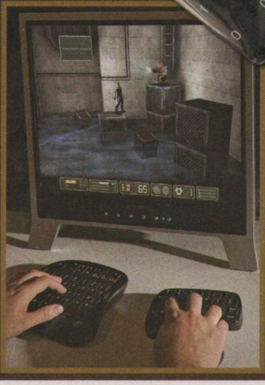
»FIGHTING ARENA«



A Thrustmaster terméke a PS 2 használóit célozta meg, de alaposan mellélőtt: hacsak nem számítjuk, hogy egy-egy megkímélt állapotú darab az internetes bolhapiacokon mennyiért cserél gazdát, a karatés kontrollere hatalmasat bukott (vagy csak az árnyékokkal boxolt, esetleg kiütéses vereséget szenvedett). A kiegészítőnek két nagy hátránya volt: egyrészt a felállításához és biztonságos használatához szükséges hely, másrészt pedig a tény, hogy a harcművészeteket nem véletlenül oktatják mesterek – ha másra nem is jók, legalább a mentőt kihívják, ha bajunk esne.«

»CHAINSAW CONTROLLER«

A Resident Evil negyedik része PC-n csapnivaló volt, jórészt az irányításnak (vagyis inkább az irányíthatatlanságnak) köszönhetően. Playstation 2-n és GameCube-on viszont annyira flottul ment minden, hogy a képen látható szülőrémítgetés is piacra kerülhetett. A láncfűrész formájú, vérrel bőven pettyezett irányító nem múzeumi tárgy, tökéletesen használható a játékban, sőt, az N-motion technológiának (afféle butított mozgásérzékelőnek) köszönhetően ha lóbáljuk a műanyag fűrészt, a játékbeli karakterünk is elővészi a bicskáját. 80 dollárért megéri, nem?«



»ERGODEX DX1«

Ha már az egerek fejlődését szóvá tettük, érdemes megemlékezni a billentyűzeteket érintő őrületekről is. Itt van például az Ergodex: az érzékelő sima felületére mi magunk pakolhatjuk fel a rendelkezésre álló gombokat (az alapcsomagban 25 billentyűt kapunk), így mindenki olyan sorrendben és fromációban pakolhatja a keze alá a WASD-t, ahogy csak a személyes igényei illetve a tenyerének nagysága megkívánja. A gyártó szerint bár elsősorban a játékosok igényeit elégítheti ki egy ilyen közepesen futurisztikus eszköz, az Ergodexre akár a tervezőprogramok használói is szemet vethetnek – naná, 150 dollárért szinte ingyen van.«

»TRANCE VIBRATOR«

A Rez minden idők egyik legjobb zenéjű játéka volt, igazi ritmusos trance ütemekre száguldhattunk a virtuális térben. A szóban forgó Trance Vibrator kiegészítőnek már a neve is beszédes: az eszköz a játék zenéjének ritmusára rezeg. Mivel nem nevezhetem meg, hogy mi rezeg még úgy mint a Trance Vibrator anélkül, hogy ne tennénk ki egy 18-as karikát valahova a közelbe, nem is megyek nagyon a részletekbe. A lényeg, hogy állítólag a sajgó váll kezelésére kiváló eszköz a világ egyik legfurább kontrollere – ez viszont az elvárható minimum, ha már egyszer elmagyaráztuk a szüleinknek, hogy „ez nem az, amire gondolnak".«

»NES HANDS FREE«

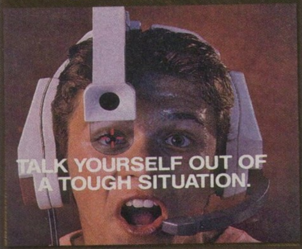
A Nintendo mozgássérülteknek szánt irányítója komolyságánál fogva kicsit kilóg az összefoglalóból, de mint kontrollertörténeti érdekesség mindenképpen ide tartozik. Az alapötlet az volt, hogy bár a játékosok végtagjaira nem számíthatunk a játékok irányításában, azért a szájuk még szóba jöhet: a furcsa alkalmatosság egy lapos, kerek érzékelőben végződő nyúlványát kellett bekapni, és a fejünkkel mozgatni. A gombok lenyomását szívással (A gomb) és fújással le (B gomb) lehetett szimulálni. A tesztek azt bizonyították, hogy az eszköz nemcsak használható, de terápiának sem utolsó.«

»FINGER DANCEMAT«

Nehéz egyértelműen állást foglalni a Dance Mattel kapcsolatban: az USB-s eszköz a Dance Dance Revolution nyomdokaiban lépdel (szteppel, mondhatni), az egyetlen különbség, hogy ezúttal nem a lábunkban lesz a boogie – az ujjunkra kell táncoló fekete lakkcipőket húzni. A PC-s kiegészítő külső szemlélő számára a vegytiszta idegbaj kórképének legfontosabb eleme lehet, de aki próbálta, esküszik, hogy felvillanó nyilakat zenére nyomkodni szórakoztató időtöltés. A Dance Mat szerencsére nem is drága, koszos 12 dollárért szinte utánunk hajítják.«

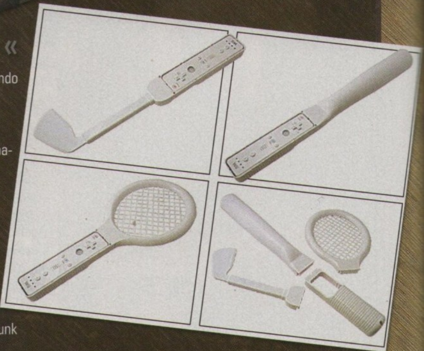
»LASERSCOPE«

Ahogy a kép angol felirata is mutatja („Dumáld ki magad egy nehéz helyzetből"), az eszköz nemcsak kinézetével nyert biztos helyet kis összeállításunkban, de a használata sem mindennapi. Alapjában véve egy szokványos fénypisztolyról beszélünk, azonban egy fontos alkatrész hiányzik: nincs elsütőbillentyű, ha lőni akarunk, azt kell mondanunk (esetleg ordítanunk): „Fire". Ha ez az igazán kellemetlen alaphelyzet (képzeld csak el magad a nappaliban, ezzel a fejeden) sem tántorít el a vásárlástól, akkor érdemes figyelmet szentelni a headset méreteinek, illetve annak az apróságnak, hogy a korabeli tesztek alapján az eszköz jellemzően nem működött. «



»WII-S CUCCOK«

Rögzítsük az alaphelyzetet: a Nintendo Wii nemcsak zseniális platform, de a játékipar egyik megmentője is. Nézzünk azonban túl kicsit a pátoszon, és beszéljünk a közelmúlt legnagyobb lehúzásáról: a Wii Sportshoz megvásárolható kis készlet ugyanis nemcsak nem ad semmit a játékélményhez, de ráadásul egyértelműen gagyi is. A legpikánsabb apróság amúgy az, hogy a különféle ütőutánzatok használatával csak annyit értek el a készítők, hogy kiemelték a Wiimote pontatlanságát – hiába a golfütő, ha nem vagyunk tőle ügyesebbek.«

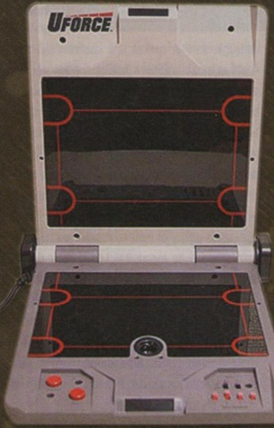


»ROCK BAND STAGE KIT«

Ha valakit a cikk elején szereplő méregdrága „gitár" nem győzött meg, akkor itt a feleslegesség csimborasszója: füstgép és stroboszkóp a Rock Band Xbox 360-as változatához. A termékismertető alapján azt gondolhatnánk, hogy akkor teljes a zenés játéktól kapott örömmámor, ha a szobában koncerthangulatot teremtünk, márpedig ehhez nélkülözhetetlen, hogy egy gép füstöt hányjon, egy másik pedig veszettül villogjon – szerintünk meg ez csak annak buli, aki árulja: a bűzautomata és az epilepsziagép ára 100 dollár, viszont az élmény megfizethetetlen...«

»U FORCE«

Bezárva leginkább egy laptopra hasonlít, ha kinyitod, akkor meg valami hiperfuturisztikus irányítókonzol – persze csak ránézésre, a valóságban a Broderbund „irányítója" a játéktörténelem egyik leghitványabb alkalmatossága. A vízszintes és függőleges panelekből infravörös sugártenger tör ki, hogy letapogassa és így értelmezze a játékos mozdulatait, azonban a U Force minderre csak elméletben képes (na jó, az infravörös sugarak valószínűleg tényleg elhagyják a paneleket). Mondanánk, hogy első kézből szerzett tapasztalatok alapján húzzuk le, de sajnos nem ismerünk senkit, aki próbálta volna – ennyit az üzleti sikerről...«



»ACTIVATOR RING«

A Segának volt pár kisebb mellényúlása, de az biztos, hogy a legnagyobb bukta az első igazi mozgásérzékelős kontroller, az Activator Ring volt. Ahogy az a képeken is látszik, a gyűrű egyrészt inkább sokszög, másrészt a működési elve a máshol is csúfosan leszerepelt infravörös sugarakra épít. Elméletileg az AR érzékeli, hogy a „kör" közepén álló játékos hol töri meg az IR-t, és ezt értelmezve a játékon belül is az történik, ami az életben. Valójában azonban nem történt egyéb, mint hogy a Sega hatalmas innovációja rángatózó idegbeteggé változtatta mindazokat, akik kipróbálták.«

»HUZALOZOTT KESZTYŰK«

Tom Cruise hatása a világra egyértelmű: sokan lettek vadászpilóták a Top Gun miatt, szinte mindenki el tudná képzelni az életét mixerként, és ahogy a Különvéleményben hadonászott a képernyő előtt... Na, ez az utolsó tevékenység az, amit a játékipar megszállottan próbál kifejleszteni, eddig vajmi kevés sikerrel (hagyjuk most a Natalt és a Sony fagyijait, arról majd 5 év múlva írunk cikket). A képen látható P5 kódjelű kesztyű amúgy nem volt rossz, csak a hozzá gyártott demókon kívül semmi sem kezelte, így szépen lassan eltűnt a süllyesztőben.«

»PS KATANA«

A hadonászós, magunkból komplett idiótát csinálós versenyszám egy kifejezetten nívós résztvevője ez az Onimusha 3 mellé megvásárolható „katana", amiben egy szenzor a gyors mozgást (vagyis a suhogtatást) úgy értelmezi, mintha lenyomtuk volna az erre kitalált gombot egy hagyományos irányítón. A 150 dollárért vesztegetett műanyagdarab természetesen nem a hozzám hasonló fanyalgóknak készült, és ami fontos: működött.«

TACTICAL INTERVENTION

»fejlesztő: Minh Le »kiadó: n.a. »web: www.pcguru.hu/1810

Ez lehet a Counter-Strike 2?

Ha azt mondom: CS, minden valamirevaló játékosnak csak másodjára jut eszébe a betű, hisz elsőre a világ talán legmeghatározóbb csapatalapú FPS-ére gondol. A Counter-Strike egy Half-Life modként kezdte pályafutását, ám nemsoká itt a TI, hogy leváltsa fantasztikus elődjét.

írta» CHOCHO

Amikor a vietnami-kanadai Minh Le útjára bocsátotta Counter-Strike című Half-Life modifikációját 1999-ben, még ő sem gondolta, hogy a játék önálló életre kel, s hogy egy teljes évtizeddel a megjelenése után is töretlen népszerűségnek örvend majd. A CS elképesztő karriert tudhat magáénak. Profi játékosok egész generációit nevelte fel, továbbá az első olyan program volt, amivel a Valve elérhetővé tette korának forradalmi grafikus motorját, a Source-ot. Minh élő legendává vált, akit a Valve fel is vett, hogy együtt dolgozhassanak a Counter-Strike teljes értékű második részén. A projektet azonban félkész állapotában leállították, és mivel Minh ezek után már nem érezte magát otthon a fejlesztők között, otthagyta a céget, hogy most, évekkel később egy teljesen saját fejlesztésű CS-utóddal térjen vissza a játékiparba. Nagy szavak, de vajon fel lehet nőni a CS által támasztott évtizedes elvárásokhoz?

AMIT A CS-BEN NEM LEHETETT...

... azt itt minden további nélkül szabad, ugyanis a Minh már korábban is szeretett volna bevezetni pár drasztikus változtatást a sorozatban, és csak a rajongók elhatárolódása miatt döntött úgy, hogy nem így jár el. A TI azonban már egy új játék, teljesen az alapoktól kezdve és tervezve, s emiatt a CS rajongóinak el kell fogadniuk, hogy a benne szereplő játékelemeknek igenis van helyük egy hasonló játékban. Maga a TI egyébként nagyon emlékeztet a CS-re, hisz itt is a terrorelhárítók és a terroristák közötti összecsapások jelentik a játék alapjait. A meccs előtt kiválasztjuk a csapatunkat, fegyvereket veszünk, és már mehet is a küzdelem körről-körre. A stílus most is FPS, a középpontban pedig még mindig a taktikus akció áll, így joggal merül fel a kérdés, hogy mitől lesz több a Tactical Intervention egy másodhegedűs Counter Strike-klónnál? A válasz a részletekben lakozik. Először is a CS-ben sok dolgot nem lehetett megváltoztatni, így nem volt ritka, hogy a körök a következő rend szerint folytak le: elkezdődött a játék, jöttek a mesterlövészek, elbújtak a pálya jól ismert kemperpontjain, és egészen addig el se mozdultak, amíg le nem lőtték az összes szaladgálásra specializált játékost. Ezek után a meccs kínosan hosszúra nyúlt, hisz néha három vagy négy mesterlövész is csak arra várt, hogy a másik végre előmerészkedjen a rejtekhelyéről. A többi játékos persze ült a monitor előtt, és bámulta a rendkívül izgalmas állóháborút – már ha meg

»REFORMBÓL SOSEM ELÉG«

A Counter-Strike 1.6 és Source annyira alapműnek számít, hogy sokan nem is nagyon próbálnak ki más csapat alapú netes lövöldözést – márpedig ez nagy hiba. Az alábbi listával abban segítünk, melyik játékkal nem érdemes foglalkozni.

»SHADOWRUN

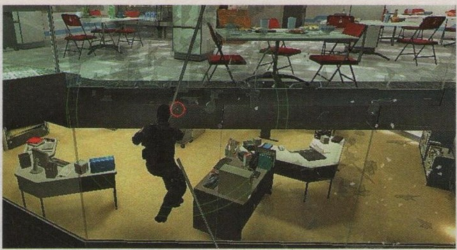
A FASA Corp. nevéhez fűződő zseniális asztali szerepjátékos rendszerből a Microsoft Games készített hihetetlen pocsék videojátékot. Azt is hallani, hogy az MS a Shadowrun csúfos bukása miatt nem hajlandó engedni a keresztplatformos multit – hamar kiderült, hogy a kontroller nem egér.

»DELTA FORCE: XTREME

A sorozat első része bámulatos volt a maga idején, aztán a fejlesztők alázatos szorgalommal eljutottak egy olyan rossz játékig, amit kérdés nélkül fel lehetne venni a tiltott idegmérgek listájára. Annak ellenére például, hogy a CS: Source-hoz hasonlóan 2005-ben jött ki, a kapott látvány a kilencvenes évek derekát idézte (nem a festett hátteres kalandjátékokét).

»WAR ROCK

A B kategóriás online FPS rövid ideig igen nagy népszerűségnek örvendett, ám amint kiderült, hogy az ingyenesség valójában havi előfizetést jelent, illetve hogy a pályák és a különböző kasztok kidolgozása a legbarátságosabb környezetben is csak középszerű, a szerverek hamar elnéptelenedtek.



»A szépségipar halála – akár ez is lehetne a játék alcíme

»Szinte halljuk a teamkilleket követő cifra káromkodásokat...

nem unta, és ki nem lépett. Minh szerint a mesterlövészek a CS legkiegyensúlyozatlanabb karakterei voltak, akik az egész játékra rányomták bélyegüket, s nagyon nehéz volt velük élvezetes meccseket játszani. A TI-ben szeretné elkerülni a kemperek okozta állandó idegeskedést, ezért a lehető legegyszerűbb eszközhöz nyúlt, ami csak eszébe jutott: lerövidítette a köröket. Egy játék a TI-ben nagyjából két perc lesz, vagy inkább kevesebb, hisz egy ilyen gyors akcióra kihegyezett küzdelemben egyszerűen nem jut idő a kempelésre. Mesterlövész akarsz lenni? Oké, semmi akadálya! De tanuld meg, hogyan kell rohangálás közben, egyik fedezékből a másikba csusszanva pontos fejlövéseket adni, különben ledarálnak, mint a kolbászt!

REX FELÜGYELŐ ÁLLÁST VÁLTOTT

Ha komolyabban belegondolunk, rájövünk, hogy a CS alapfelállása mennyire irreális volt. Van egy teljesen kihalt és haszontalan helyszín, amin keresztül-kasul rohangálnak a két frakció képviselői, hogy valamilyen nevetséges cél érdekében vérre menő küzdelmet vívjanak. A terrorizmus azonban nem így néz ki, hisz ha bekapcsoljuk a tévét, szerencsétlen áldozatok tucatjait látjuk, akik ezer sebből vérezve igyekeznek biztonságba vonulni a fejük felett elszáguldó lövedékek elől. A TI is inkább ezt a képet kívánja magára ölteni, és ezért elfelejthetjük a CS steril pályáit és kissé mulatságos célkitűzéseit. A Tactical Interventionben minden tele lesz civilekkel, akik mindkét csapat számára fontos funkciókkal bírnak. A terroristák elkaphatják őket, hogy élő pajzsként használják fel szerencsétleneket, míg a terrorelhárítók feladata egyértelműen az ártatlanok védelme lesz, így nem elég, hogy vigyázniuk kell saját testi épségükre, de a civilekre is fokozottan ügyelniük kell. Mindez egy egy-két perc alatt lezajló meccshez mérten tűéles reflexeket kíván, így a TI nemcsak egy klassz játék, de a következő cybersport-generáció első képviselője is lehet. Ám mindez még nem elég, hisz a jól felszerelt katonák nem minden esetben elég gyorsak és kicsik ahhoz, hogy időben az ellenséghez férkőzhessenek. Ezért szoktak a különleges alakulatok kiképzett kutyák segítségéhez folyamodni, s nagyon úgy tűnik, hogy ez a TI-ben sem lesz másként. A játékban németjuhászok és rottweilerek látják el e nemes feladatot, s a derék ebeket a játékosok a terrorelhárítást irányítva bármikor az ellenség karjára küldhetik. Ilyenkor a kutyák nekiugranak az ellenfél karakterének, és gyakorlatilag lebénítják, hogy a kutya gazdája pár jól irányzott lövéssel leszedhesse őt. Az ötlet jól hangzik (jóllehet a CoD 5-ben láttunk nagyon hasonlót), és bár eddig nem mutatták nyilvánosan, a rajongói fórumokon már most mindenki örvend miatta. Hasonlóan tetszetősnek hat a gyújtógránát, ami a látványosan terjedő tűznek hála a másodperc töredéke alatt beborítja az ellenfeleket, de ide sorolható még a sok tereptárgy is, melyek ügyes programozásuk miatt új dimenzióba emelik a játékélményt. Ezúttal minden elmozdítható, felborítható lesz, de mivel a tárgyak (kuka, asztal, üdítőautomata, satöbbi...) élethűen hatnak a játékosokra, kétszer is meg kell majd néznünk, hogy milyen irányba futunk a fedezék reményében, nehogy átessünk valamin.

A FORRÁS TISZTASÁGA

Mivel szóba jött a játék fizikai háttere, essen szó kicsit a tálalásáról is. A CS sosem volt szép program (bár a HDR-effektes pályák sokat dobtak a külcsínen), és nincs ember, aki a grafika miatt ülne le elé tíz éve nap mint nap, szóval nem meglepő, hogy a TI is inkább a gyors, egyszerű látványt választotta az agyoneffektezett DX11-es textúraorgia helyett. Az alap ezúttal is a Valve Source motorja (Minh a szakítás ellenére nagyon jóban van a céggel, sőt, gyakran beszél, egyeztet velük), vagyis nem túl szép, de gyors mint a villám, és itt ez a lényeg. Mivel Minh a játékélményt is nagyon pörgősre vette, érthető, ha stabil képkockamennyiségre vágyik, s ennek tükrében még azt is mondhatjuk, hogy a játék elég tűrhetően fest. A pályák látványosak és nagyon realisztikusan tervezték meg őket, míg futás közben a Source különleges effektjei (HDR, Bloom) is jobban domborítanak, mint a sok hullaszínű állóképen. Ehhez jön ráadásként a ma már nevetségesen alacsony gépigény, és a tény, hogy a Tactical Intervention már ez év végére elkészül. A Source-t egyébként még így is tuningolták kicsit, hisz lesz ruha-szimuláció, friss részecskeeffekt-rendszer, okosabb rongybabafizika, és még sorolhatnám. Egy szó mint száz, a motorháztető alatt több dolog rejlik, mint elsőre gondolnánk. Ez amúgy az egész játékra igaz, hisz a TI egy CS-klónnak tűnhet, ám annál sokkal jobb, kiforrottabb játékot ígér. Nemsokára megkezdődik a bétateszt (hogy lesz-e nyilvános, még nem tisztázott), a játék pedig az már ünnepek előtt megvásárolható lesz – nagyon valószínű, hogy kizárólag Steamen keresztül.«

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2009. 12
KÉSZÜLTSÉG»	»90%

www.pcguru.hu/1810

»A TI jó játéknak tűnik, és a közeli megjelenés csak tovább csigázza a rajongókat. Kérdés, hogy elég lesz-e ennyi újdonság Minh Le játékvilágbeli visszatéréséhez, s hogy valóban elkészül-e a CS2?

»CHOCHO

PRO
»A CS igazi utódja, ami minden téren teljesebb élményt ígér.

KONTRA
»Vajon a keményvonalas rajongók átállnak majd az új trendre?

Dragon Age™ Vérvonalak

»fejlesztő: BioWare
»kiadó: Electronic Arts »web: dragonage.bioware.com

Eljött a sárkányok kora!

Öt évnyi izzasztó várakozása után végre megérkezett a játék, amitől minden Baldur's Gate rajongó csodát várt. A BioWare állítása szerint egy, az eddigieknél is mélyebb szerepjátékot akart készíteni, ami saját világgal, tucatnyi különváló történetszállal, szinte már élő karakterekkel és több tucat órányi játékidővel kecsegtet. De vajon tényleg sikerült felnőni az igen magasra korbácsolt elvárásokhoz?

írta» BATE

Ahhoz, hogy tényleg megválaszoljuk a bevezetőben feltett kérdést, nem árt ismerni a játék készítőinek előtörténetét, ugyanis a kanadai BioWare úgy vonult be a történelembe, mint a létező legszerteágazóbb és leghangulatosabb számítógépre álmodott szerepjáték, a Baldur's Gate készítője. A csapat a második részt a hosszabb, nagyobb, vágatlan recept alapján fejlesztette, s ha lehet, a siker még zajosabb volt, így nem is csoda, hogy a rajongók azóta is várják a Baldur's Gate 3-at. A fejlesztők viszont a folytatás legyártása helyett más vizekre eveztek. Az új állomás az első Xbox volt, a szállítmány pedig a Star Wars világ talán valaha készült legjobb játéka, a Knights of the Old Republic. Mivel ez a kaland bizonyította, hogy a mainstrem szerepjáték jövedelmezőbb, mint a hardcore RPG, az azóta készült BioWare játékok (Jade Empire és Mass Effect) is egyre távolabb sodródtak a klasszikus elődtől. Ám a 2004-es E3-on bejelentett Dragon Age még tartotta a lelket a BG3 után vágyakozó rajongókban. A program bejelentésekor a BioWare minden eddiginél nagyobb szabású játékról beszélt, arról hogy a világhoz saját nyelvet alkotnak, a karakterek egyenként 200 000 polygont fognak számlálni (figyelem, ekkor még a Doom 3 sem volt kint), és azt is hozzátették, hogy a program csak „nagyon sokára" készül majd el. Nos, ez utóbbi bejött, ugyanis öt és fél év kellett hozzá, hogy az azóta Origins (a magyar változatban Vérvonalak) alcímmel bővült játék végül aranylemezre kerüljön. Az eredmény pedig bár nem tökéletes, azért nem lehet dicsérő szó nélkül elmenni mellette.

EREDETEK

A Dragon Age már a karakter-generáláskor felkelti az érdeklődést, ugyanis nem elég, hogy magunk tervezhetjük meg főhősünk minden porcikáját, de előtörténetet is választanunk kell, s ez a fogja a későbbiekben meghatározni, hogy miként alakul a kalandunk, és merre visznek minket személyes indíttatásaink. Ezekből a hátterekből a játék hatfélét ismer, ám az első végigjátszáskor még csak kettőt van lehetőségünk kipróbálni. Ami igazán izgalmas ebben, az a változatosság, ugyanis az eltérő eredetek tényleg merőben más perspektívából mesélik el a történetet. Nem csak úgy, mint a legtöbb RPG-ben, hogy ha harcosnak születtél, akkor izmosabb vagy, ha pedig varázslónak, akkor véznább. Itt a máguslét bezártsága igazi konzervatív robotot képez az emberből, ami a karakter teljes személyiségére kihat, ellenben ha úgy döntünk, hogy a harcos nemesek ivadékaként vágunk a kalandba, akkor szabadszellemű, de szilárd ifjoncként ismer meg minket a világ. Az sem mindegy, hogy milyen fajhoz és nemhez tartozunk, mert a női harcosokat sok férfi kineveti, az elfek pedig alsóbbrendűként vannak kezelve a Dragon Age társadalmában. Mindez pedig az eredetünkkel összevegyítve szinte végtelen újrajátszási lehetőséget nyújt, ez pedig több, mint izgalmas. Maga a sztori egyébként teljességgel megfelel a sötét fantasy műfaj kliséinek. Ferelden földjén járunk, ahol pár szerzetes hajdan túl messzire ment a fekete mágia tanulmányozásában. Megszállták őket a sötétség démonai, és a világnak felkészületlenül kellett szembenéznie egy totális invázióval. Az élőholtak – vagy ahogy itt nevezik őket, az éjfattyak – megállíthatatlanul nyomultak előre Ferelden szíve felé, és nagyon úgy tűnt, hogy az emberiségnek végleg befellegzett. Ám az utolsó órákban a Szürke Kamarások furcsa szervezete útját állta a szörnyetegeknek, és sikerrel elűzték a Veszedelmet Ferelden földjéről. Hogy

»Már megint egy béka fejű szarvast varázsoltak belőlem. Már unom...

»Nyisd nagyobbra a szád, így nem tudok érzéstelenítőt varázsolni a fogadra!

»A KÓBORMÁGUSOK GONOSZAK?«

A Dragon Age: Origins világában a mágia veszélyes eszköz, amit csak megfelelő felügyelet mellett szabad alkalmazni. Ezért jött létre a Mágusok Köre, amely szervezet tagjai a varázslás legfontosabb törvényeit tanítják a tehetséges ifjoncoknak. Vannak azonban olyan varázslók, akik nem szeretik a kötöttségeket, és mindenféle furcsa mágiákat űznek, amik látszólag nehezen tarthatók kordában. Ők nem tagjai a Körnek, és ezért csak kóbormágusoknak hívják őket. A Templárius Rend az ilyen varázslók levadászására specializálódott vallási lovagrend, ám hogy helyes-e amit csinálnak, az erősen megkérdőjelezhető. Csapatunk egyik leendő tagja, Morrigan is kóbormágus, míg egy másik bajtársunk, Alistair lovagként szolgált, mielőtt Szürke Kamarás lett. Öröm hallgatni az éles szócsatájukat pihenés közben!«

»A SZÜRKE KAMARÁSOK«

A Szürke Kamarások hajdanán valódi hősök voltak, akik a semmiből előtűnve képesek voltak felvenni a harcot a Veszedelemmel szemben. Erejük és bátorságuk emberfeletti volt, ám hatalmuk titka olyan szigorúan őrzött, hogy kizárólag a Szürke Kamarás tanoncok tudhatják meg, ha elég rátermettnek bizonyulnak. Az igazság ugyanis nem más, mint egy borzalmas rituálé, amit ha valaki nem tud teljesíteni, az életével fizet ostobaságáért. Talán ennek is köszönhető, hogy a Szürke Kamarások száma mára nagyon megcsappant. Alig vannak páran, és ők is kósza lovagként járják a vidéket, egymásról mit sem tudva, mert kapcsolatot nem nagyon tartanak fenn. Éberségük azonban örök, mert míg az ember felejt, a Kamarás nem, és nekik egy életre vállalt feladatuk, hogy érezzék, ha veszély közeleg. A tapasztalt, öreg Szürke Kamarások állítólag nemcsak hogy megérzik az éjfattyak jelenlétét, de álmukban azok urát, a vezérdémont is látják, sőt mi több, megértik, amit az szörnyhadának szónokol. Ez nem áldás, hanem átok.«

»TÉNYLEG BALDUR'S GATE UTÓD SZÜLETETT?

AZ EPIKUS BALDUR' GATE 2...

AZ UTÓD (?) DRAGON AGE...

A Baldur's Gate széria mindmáig a legnehezebb és legmélyebb számítógépes szerepjátékok közé sorolható, így joggal merül fel a kérdés, hogy miben más, mint a Dragon Age. Nos, a Baldur's Gate-ben több a kihívás, és a történet is eredetibb, valamint a harcrendszer az Advanced Dungeons & Dragons második kiadására épül, így itt összetettebb csatákat lehet vívni. A világ az AD&D Forgotten Realms kampányát veszi alapul, szóval a Dragon Age-dzsel ellentétben egy már kitalált univerzum körül forog. Ezzel szemben a most megjelent játék minden egyes pontja a BioWare saját agyszüleménye, és a harcrendszer is önálló találmány. Nagyobb szerepet kapnak a reflexek, és gondolkodni sem kell annyit, mert a játék elég egyértelműen elmondja, mit és hogyan kell tennünk. Ha valaki viszont arra kíváncsi, hogy milyen az igazán durva szerepjátékos élmény, válassza csak a Baldur's Gate 2-t a 2009/6-os PC Guru DVD-ről, és tárazzon be pár napi (heti?) hideg élelmet, mert egyhamar nem hagyja el a szobát, annyi szent!«

kik voltak ők? Bátor emberek, valódi harcosok, akik között nem számított, hogy korábban ki volt szolga, és ki volt király. Napjainkra azonban hőstetteik feledésbe merültek, s bár a Szürke Kamarások megmaradt tagjai időről időre feltűnnek a királyi udvarok körül, senki nem veszi őket komolyan, főleg akkor nem, ha arról beszélnek, hogy az éjfattyak újabb eljövetelre, egy második Veszedelemre készülnek. Persze ahogy ez lenni szokott, nekik van igazuk, és a játékos kisvártatva egy frissen kitört háborúban találja magát. Igen ám, de mára sem a Szürke Kamarások, sem a királyok nem érnek elődjeik nyomába. Ránk hárul tehát a feladat, hogy megfékezzük a Veszedelmet, továbbá, ha már úgyis arra járunk, alsó fertályon billenthetünk néhány áruló nemest is.

KOTOR 3?

A történet tehát hozza a kötelezőt, ám a játék savát borsát kétségtelenül a játékmenet biztosítja. Mivel pedig a BioWare azt állította, hogy a Dragon Age a Baldur's Gate szellemi folytatásának tekinthető, felmerül a kérdés, hogy a végeredmény mennyire áll közel a két klasszikus által szinte tökélyre vitt formulához. A szomorú igazság az, hogy a Baldur's Gate-tel párhuzamot vonó állítás csupán marketingszöveg volt, ugyanis már az első óra után nyilvánvalóvá válik, hogy a Dragon Age egyértelműen a Star Wars: Knights of the Old Republic stílusát viszi tovább. Ez persze nem feltétlenül baj, mert az a játék is zseniális volt, de ezzel sajnos az is egyértelművé válik, hogy a Dragon Age ugyanolyan távol áll a régimódi RPG-ktől, mint az új generációs elődei. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy csatlakoznak hozzánk a társaink, akik természetesen nélkülözhetetlenek lesznek a végigjátszás során. A harcrendszer is egy az egyben a KOTOR-t idézi, hiszen félig valós idejű, félig körökre osztott rendszerről van szó. A csapattagok meglátják az ellenséget, rárohannak, mi pedig már csapunk is a szóközre, hogy a befagyasztott időben osszuk ki a parancsainkat. A különböző karakterosztályok is a már jól ismert tulajdonságokkal bírnak. A mágusok közelre használhatatlanok, de távolba nagyot sebeznek, a gyógyítók az életünk megmentésére jók, a harcosok pedig tovább oszthatók tankokra és sebesen kaszaboló mészárosokra. A harcok és a küldetések tapasztalati pontokat adnak, amikkel a már megszokott módon fejlődhetünk, és ha elérjük a 7. és 14. szinteket, tovább szakosodhatunk valamelyik alkaszt felé. Vannak továbbá képzettségeink, amiket minden egyes szintlépéssel erősebbé tehetünk, de emellett nem szabad megfeledkeznünk a karakterek egyéni fizikumának és szellemének fejlesztéséről sem. Harcosoknál az Erő, az Ügyesség és az Egészség számít, míg a varázslóknál a Varázserő, az Ügyesség és a különféle szellemi tulajdonságok azok, amiket folyamatosan erősítenünk kell. Igazából hosszú oldalakon

»Első körben 60-80 óra játékidő. Mi epikus, ha nem ez?«

»Már a kapálás is sokkal véresebb, mint anno, apáink idejében...

»És igen, itt és most megcsodálhatjátok a hátam mögött lebegő pajzsot!

»Bárcsak reggel is ilyen könnyű lenne felöltözni. Ezt ide húzom, azt meg oda…

»A SÁRKÁNY IGAZI ARCA«

Az éjfattyak nem egyszerűen csak életre keltett halottak, hanem a sötét szándék eleven megtestesítői. Vezérük pedig még náluk is megátalkodottabb és aljasabb, legyőzhetetlen szörnyeteg hírében áll. A Szürke Kamarások csak vezérdémonnak hívják e teremtményt, aki egyébként sárkány alakjában szítja a haragot csatlósai gyűlölettel telt szívében. Hogy tényleg sárkány-e, és ha igen, miért áll az éjfattyak oldalán, senki sem tudja. Egyszer talán kiderül.«

át sorolhatnám, hogy mit és hogyan csinál a Dragon Age: Vérvonalak, de azt hiszem ez szükségtelen, ugyanis az egész koncepció megegyezik a már évek óta ismert formulával. Mielőtt még valaki félreértene, nem azt mondom, hogy ez égbekiáltó probléma, de azt nyugodtan kijelenthetjük, hogy lényegében csalódás, hiszen – a korai ígéretek alapján – sokan valami egészen újat, valami egészen egyedit vártak a BioWare-től. Sebaj, talán majd legközelebb.

…, KÖRBEVESZNEK JÓ BARÁTOK, S ROSSZAK!

Mivel a Dragon Age egy csapat alapú szerepjáték, nagyon sok múlik azon, hogy a különböző bajtársak milyen fokú kidolgozottsággal bírnak. Szerencsére ezzel nincs gond, mert ha valamiben, hát a szereplőkben tényleg tetten érhető az a bizonyos BioWare-minőség. Ugyan egyikük sem túl eredeti (a személyiségükhöz hasonló karakterekkel a régebben megjelent BioWare RPG-kben is találkozhattunk már), de a kidolgozottságuk, stílusuk és viselkedésük minden korábbi próbálkozásnál élethűbbé teszi őket. Mindegyikük egyedi múlttal bír, amit így vagy úgy, de elő is csalogathatunk belőlük, és emellett a mi cselekedeteinkre is folyamatosan reagálnak, szóval a velük való érzelmi kapcsolattartás is mély alapokon nyugszik. Ha valamelyikükkel sokszor nem értünk egyet, elveszti elhivatottságát a csapat iránt, és mivel ez sem a harcban, sem egyéb helyzetekben nem előnyös, érdemes legalább minimálisan a kedvükben járni (egy-egy ajándéktárgy sokakat megpuhít). Érdekesség, hogy ahogy a KOTOR-ban és a Mass Effectben, itt is lehetőség nyílik szerelmi szál kibontakoztatására, ami a legjobb esetben testiségben teljesedhet ki. Az ilyen viszonyok nem túl fontosak a sztori kimenetele szempontjából, de tény, hogy feldobják a játékmenetet, és életet adnak a karaktereknek, még ha nem is túl reális módon. Mint ahogy a valóságban, itt is sok beszélgetés, türelem és idő kell ahhoz, hogy egy kapcsolatból legyen „valami", és ez üde színfolt az amúgy elég naturális és nyers Dragon Age univerzum palettáján. Igazán emlékezetes szereplő egyébként nem sok lesz, de Morrigan fájó racionalizmusára és harci kutyánk élénk csaholására még sokáig kaján vigyorral fogunk visszagondolni. Persze egy világban nemcsak csapattársak, de nem játékos szereplők is jócskán akadnak, s nincs ez másként Ferelden földjén sem. Az NPC-k jönnek és mennek, végzik a dolgukat, de azért nem olyan szembeötlően, hogy igazán hitelesek legyenek. A legszomorúbb az egészben, hogy nem beszélgethetünk velük, mert a legtöbben csak a levegőbe mondanak egy monológot, és csókolom. Nagyon sokan adnak ugyan mellékküldetéseket, amiket végrehajtva jutalom ütheti a markunkat, de ezek sajnos nem elég érdekesek ahhoz, hogy megérje foglalkozni velük. Egyedül a megoldásért cserébe kapott néhány ezüsttallér jelent némi vonzerőt, de az is csak azért, mert a Dragon Age-ben a pénz az úr. Jobb ruha kell? Vegyél! Új tunika, vagy varázsbot? Ne várd, hogy a játék majd kegyes lesz! Itt bizony nem ússzuk meg a pénztárcánk rendszeres kiürítését, szóval ha fogyóban a suska (érdekesség, hogy itt van arany-, ezüst- és rézpénz is), irány a legközelebbi ember, akinek a feje felett sárga háromszög forog…

»SHALE, A GÓLEM

PLUSZ A DLC, AMI INGYENES IS, MEG NEM IS

A Dragon Age: Vérvonalakhoz megjelenő három DLC (lásd külön boxban) közül a legnépszerűbb talán az eleinte még teljesen ingyenes The Stone Prisoner lesz, ami a már régen bejelentett kőgólemet, Shale-t tartalmazza majd az ő saját történetével együtt. Shale az utolsó törpék által készített kőgólem, akiből kedvünk szerint faraghatunk hű barátot, vagy ész nélküli gyilkológépet. Maga a DLC egyébként a megjelenéskor nem lesz fizetős, de aki később veszi meg a játékot, annak 15 dollárt kell majd fizetnie érte.«

DRAGON AGE GYORSLISTA

- Első végigjátszás alkalmával minimum 60-80 óra játékidő
- Kutya karakter (aki természetesen a legjobb mind közül)
- Remek mesterséges intelligencia
- Rengeteg párbeszéd, rengeteg titok
- Ikonikus főszörnyeteg
- Könnyű és átlátható irányítás
- Meglepő, fordulatos történet
- Nem- és fajfüggő események egész sora
- Hatféle eredettörténet, eltérő végigjátszásokkal
- Hatalmas variálhatóság
- Más karakterek elcsábítása, erotikus jelenetek

»A Dragon Age: Vérvonalak világa rendkívül összetett és kellően kidolgozott, így érdemes folyamatosan olvasgatni róla a játék állandóan frissülő Kódex menüpontja alatt.«

AZ ÉSZ A FONTOS, NEM A HAJ

A Dragon Age tehát nem más, mint a megszokott BioWare-klisék újrahasznosítása, minden eddiginél tisztábbra csiszolt kivitelben. Amit pedig a játék nem tud nyújtani eredetiségben, azt a nehézségével igyekszik pótolni. A választható lehetőségek közül a normál szinten játszva nem egyszer aggódtam lassan deresbe forduló hajszálaim egészségi állapotáért, így a stílussal még csak most ismerkedőknek mindenképp a könnyű fokozatot ajánlom. Az ellenfelek ugyan ettől nem lesznek ügyetlenebbek, csupán nem sebeznek akkorát, ami nagy segítség az elég ügyesen operáló mesterséges intelligencia ellen. Akár emberről, akár éjfattyról, vagy épp az erdő egy galád szörnyszülöttjéről legyen szó, minden egyes ellenfél jól használja ki az ütőkártyáit. Felmérik a terepet, helyezkednek, és a legjobb csapást kísérlik meg, így nem árt némi stratégiai érzék, főleg, ha nehéz fokozaton próbáljuk ki a játékot. Ellenséges AI-t írni viszont nem olyan nagy dolog. Ami sokszor idegesítőbb, az pont a bajtársaink mesterséges intelligenciája, hisz a gyengén megírt kódoknak hála társaink rengeteg játékban rosszabbak még a legádázabb ellenségeknél is. Legnagyobb örömünkre a Dragon Age példát statuálhat ezen a téren, hiszen itt meglepően jól működő rendszerrel van dolgunk. Társaink nemcsak hogy jól helyezkednek el a harcmezőn, de ha nem nyúlunk hozzájuk, akkor is képesek önálló – és helyes – döntéseket hozni. Meggyógyítják a bajban lévőket, elsütik a keményebb támadásokat, vagy akár el is vonják az ellenség figyelmét, ha úgy jobb a többieknek. Ha valakit viszont zavar ez a nagy önállóság, nyugodtan finomíthat ezen, ugyanis mindenkinél megszabható, hogy milyen viselkedésformát vegyen fel. Teljesen passzív módban a harc már-már a táblás játékokra hajaz, de így ezerszer nehezebb is, szóval csak a profiknak ajánlom ezt a beállítást.

»Nem RPG-forradalom, de még így is kiváló szerepjáték.«

VÉRES LÁTVÁNY

Ha valamit minden áron belénk akartak sulykolni az EA marketingesei, akkor az nem más, mint hogy a Dragon Age nagyon véres és brutális játék lesz. A bemutató videókban csak úgy repkedtek a végtagok, míg derék hőseink nyakig véresen flangáltak a városok utcáin. Akár tetszik nekünk a dolog, akár nem, a Dragon Age külseje mellett nem mehetünk el szó nélkül. Amikor a játékot 2004-ben bejelentették, súlyos ígéretek hangzottak el a programot hajtó saját fejlesztésű grafikus motorral kapcsolatban. Aztán jöttek az első képek és videók, a várakozás pedig kételkedésbe csapott át. Most, hogy a játék megérkezett, mindenki kíváncsi, hogy a Dragon Age túlszárnyalja-e az Unreal 3 motorral életre hívott, Mass Effect nevű látványorgiát. Sajnos azt kell mondjam: egyáltalán nem. Bár a Dragon Age látványvilágáról süt a profizmus és a hozzáértés, hiszen az első bokortól az utolsó hulláig mindent a lehető legtökéletesebb módon illesztettek össze, a motor képességei messze elmaradnak az Unreal 3-étól, és egy-egy különleges effektust leszámítva a – konzolon – kétéves Mass Effect összességében még mindig szebb, mint a frissen debütált Dragon Age. A karakterek bőre és arckifejezése nagyon jól néz ki, ahogy a grandiózus animációk is eléggé ütősek, de az erdő talaján feszülő alacsony felbontású textúrák és a már három éve is nevetségesnek ható varázslateffektek közepes fokra húzzák vissza a Dragon Age grafikai összértékét. Ha pedig úgyis a vérrel

»DLC-HEGYEK«

A Dragon Age megjelenése napján, november 5-én három DLC is megjelenik a játékhoz. Ezek közül a legnagyobb tartalmú a Warden's Keep lesz, ami a Szürke Kamarások régi erődjében játszódik, és ami a természetfelettire fog összpontosítani. Hat új képesség és egy rakás új cucc vár arra, aki megveszi, ugyanis ezért mindenképpen fizetni kell majd (előreláthatólag 7 dollár lesz az ára). A másik DLC címe The Stone Prisorner és Shale, a kőgólem körül forog, róla részletesebb leírást a külön boxban találtok. A harmadik ingyenes is marad, és a Blood Dragon Armor névre hallgat. Igen, a név beszédes, tényleg egy páncélról van szó, amit sárkányvérben edzettek, hogy még ellenállóbb legyen a varázslatokkal szemben. A dolognak annyi a pikantériája, hogy ez a páncél a vélhetően jövő tavasszal érkező Mass Effect 2-ben is viselhető lesz, vagyis ha most megveszi valaki, akkor a hozzá szükséges kóddal a sci-fi szerepjátékhoz is letöltheti majd. Ezt nevezem én érdekes árukapcsolásnak! Az EA bizony tud.«

»Hiiiiihhhetetlen. Hát alig látjuk a mellét! Hát hogy van ez...?

»DRAGON AGE REGÉNY?«

Igen, akármilyen bizarr a dolog, de igaz. A játék még távol állt a megjelenésétől, amikor ez év március 9-én már meg is jelent az első Dragon Age univerzumban játszódó regény, a Dragon Age: The Stolen Throne (Az ellopott trón). A történet szerint harminc évvel járunk a játék előtt, amikor is Fereldent megszállja az Orléz Birodalom. A könyv 400 oldal, és állítólag egész jó, de magyar fordításban még sajnos nincs (nem is nagyon várható...). A folytatása egyébként október 13-án jelenik meg The Calling (A hívás) címmel.«

»Na barátom, ha utánam tudod csinálni ezt a tánclépést, akkor te vagy a király.

kezdtük, nem árt itt elidőzni néhány keresetlen szó erejéig. Tény, hogy minden nedves tőle, kész csoda, hogy nem folyik ki a dobozból, de az összhatás a legtöbb esetben inkább komikus, mintsem durva. Amikor a legkisebb patkány legyőzése is valódi vértengerrel ér fel... Nos, az több, mint vicces, el kell ismerni. A grafika tehát nem a program legerősebb része, de cserébe viszont nincs baj az optimalizációval, ugyanis egy-két helyszínt leszámítva (egy ATI 3870-esem van egy halálba tuningolt, 3,4 GHz-en ketyegő Athlon II X2-vel) a játék stabil 30-60 fps-sel futott még a legkeményebb harcok alatt is, 720p-s felbontás (igen, van 16:9) és négyszeres élsimítás mellett. Érdekesség továbbá, hogy az engine szemmel láthatóan akkor sem szenved, ha egyszerre nagyon sok karaktert kell mozgatnia a pályán. Csalódás viszont, hogy a bejárható terület elég kicsi, és a Dragon Age nem a The Elder Scrolls szabad pályáját, hanem megszabott útvonalakat használ. Azaz ha elhagyunk egy helyszínt, megjelenik a világtérkép, amin szépen rákattintunk a célra, és már indulunk is. Néha persze megtámadnak minket út közben, de az összes esemény scriptelt és kiszámítható, így egyik sem fog nagy meglepetést okozni. Az meg, hogy a töltési idő rendkívül hosszú (akár 3-4 perc is lehet), néha idegesítő, és kizökkentő tud lenni. A technológia tehát nem a legjobb, de a program többi részével szerencsére nincs ilyen gond. A zene és a szinkron pazar, az Oblivion óta nem találkozhattunk ilyen minőséggel. Ráadásul az EA a játékot magyar felirattal látta el, ami az angolul nem értőknek öröm lehet, bár hozzá kell tennünk, hogy korántsem olyan minőségi munka, mint a Mass Effect esetében. Sok az elgépelés és a félrefordítás, és többször úgy éreztem, hogy a szereplők nem arra válaszolnak, amit kérdeztem tőlük. A kezelés egyébként abszolút kézre áll, az irányítás pedig szimplán tökéletes. A játék egyébként támogatja a Baldur's Gate felülnézetes kameraállását is – taktikai nézet néven –, ám hogy mindennek mi haszna van, az megérne egy kérdést a fejlesztők felé. A kamera ugyanis nincs ráprogramozva a rendszerre, sokszor elakad, vagy beenged a képbe egy kósza textúrát, hogy mi állat mód ordítva tenyereljünk a space-re, mielőtt nagy baj kerekedne. Épp ezért a KOTOR-ból már megismert (Hmmm... KOTOR, KOTOR, KOTOR... lassan szóismétlés lesz a vége) harmadik személyű nézetet ajánlom, még a szőrösszívű ősfanatikusoknak is.

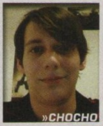
A SÁRKÁNYOK VÉGE

A Dragon Age: Vérvonalak jött, látott, és megmaradt annak, ami: egy nagyon igényes (KOTOR alapú) fantasy-játéknak. A hangulat persze abszolút a kanadai fejlesztőkre vall, a játék letehetetlen, és a történet is van olyan fordulatos, hogy valóban beleszeressünk. A forradalom viszont elmaradt, a legenda pedig játékká szelídült, ami a régóta sóvárgó rajongók számára – mint amilyen jómagam is vagyok – egy kisebb csalódás. Megvásárlása ennek ellenére is kifejezetten ajánlott, hisz az év egyik (ha nem A) legjobb szerepjátékáról beszélünk, ami milliószor újrajátszható és megunhatatlan, de ettől függetlenül a BioWare kénytelen lesz nekiesni a Baldur's Gate 3-nak, ha Ray Muzyka nem akarja, hogy vérét vegyék a barbár RPG fanatikusok.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»98%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1231

»A stílus rajongóinak kihagyhatatlan, de akik minden idők legepikusabb RPG-jeként várták, azok csalódni fognak, mert eredetiség a világát leszámítva csak nyomokban fedezhető fel benne.



»CHOCHO

PRO »Szinte végtelenül újrajátszható, és nagyon, de nagyon hangulatos.

KONTRA »Nincs elég újdonság, és ez ma már kicsit csalódásnak számít.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 1,6 GHz vagy AMD X2 2,2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA

»89%«

»fejlesztő: Wargaming.net »kiadó: Square Enix »web: www.orderofwar.com

Tigrisek földjén

Nem könnyű egy 2. világháborús RTS-t felvezetni, hallom ám a hátsó sorból a „Kövezzük meg!” bekiabálásokat. Mégis, a Square Enix játéka intő példa, hogy lám „egyszerűen” is meg lehet szorítani a nagyokat.

írta» TIKA

Az utóbbi évtized termése után fejlesztőként felvállalni (főleg stratégiai megközelítésből) a második világháborús témát gyakorlatilag egyenlő a Company of Heroes, a Men of War és még úgy tucatnyi RTS alkotta szimbolikus betonfal lefejelésével. A kanadai, ukrán, német és nem utolsósorban magyar fejlesztők által letarolt szegmensben A walesi bárdok után szabadon csak a sírva tallózás lehet osztályrésze bárkinek. A Wargaming.net persze nem akárki, a Massive Assault franchise köthető többek közt a nevéhez, és a londoni fejlesztőket messze nem érdekelte sem a téma lerágott csonti mivolta, sem az előítéletek, és végeredményben egy igencsak szórakoztató produkcióval leptek meg minket. Az Order of War az 1944-es esztendőt célozta meg, és itt amerikai oldalról kapjuk rögtön az arcunkba a normandiai partraszállást. Elsőként az előeste légideszantos ügyeskedését, majd a komplett műsort, utóbbi közhelyességére már kitérni is vétek. Kampányból egyébként kettő van, amerikai részről a gyenge kezdés után már újszerű és érdekes szituációk (kibontakozás a normandiai hídfőből, Franciaország felszabadítása, a Siegfried-vonal (Westwall) áttörése) bukkannak fel, míg német oldalról ebben az időszakban egyszerűen nem lehet hibázni. Illetve lehetett volna, de a D-nap tükrözése helyett a Wargaming.net elvitte keletre a háborút, ahol a rendíthetetlen Vörös hadsereg már a kapukat döngette kőkeményen, és csak ezután kanyarodunk vissza a szövetségeshez. A felvezetők egyébként szépek és tartalmasak, sőt a fejlesztőknek még arra is volt idejük/energiájuk, hogy az újonnan felbukkanó haditechnikákat bemutassák, amit ha volna körítés kategóriánk, most maximális pontszámmal jutalmaznék.

WERMACHT – TOTAL WAR…

A játék első fele olyan, mintha Total Wart játszanánk tankokkal. Képzeljünk el egy kelet-európai síkságot. Kis falvak, apró dombhátak és nyárvég, a térkép egyik szélén az oroszok egy nagy masszív tankármádiával, a németek pedig – ahogy a történelem diktálja – negyedannyian a másik felén, de legalább beásva. Láttunk már olyat, hogy a gyalogság csak csoportokban mozoghat (pl. Company of Heroes), de olyat még nem, hogy az egységek csak századszinten tologathatók egy csatában. Tehát a páncélosoknál ez 4-5 darab vonalban felsorakozó tankot, a tüzérségnél ugyanígy minimum 4 üteget, a gyalogságnál pedig 4-5 szakasznyit jelent az adott típusból. Minden század egyben egy szétszakíthatatlan alakzat is, amelynek arcvonalát szabadon forgathatjuk, hogy az éppen aktuális fenyegetés felé nézzen. Most már csak azt a képet kell elétek tárnom, amikor 8-10 páncélosszázad egyetlen hullámzó tömbben indul meg az ellenséges vonalak felé: gondolom sejtitek, hogy a látvány igencsak lenyűgöző. Az irányítás hihetetlenül egyszerű és könnyű, sosem veszünk el a káoszban, és a mozgási pontok végén a nyomva tartott jobb egérgomb és az egér mozdítása egyben az arcvonal élét is megadja – így aztán könnyű bekeríteni, oldalba támadni a célpontokat, vagy akár a megfelelő védelmi pozíciót felvenni. Nagyon kevés extra funkció van, ilyen mondjuk a gyalogságnál előhívható szállítóeszközök (a transport to opciót egyébként szabadalmaztatni kellene – egy klikk, és a teherautók jönnek, a gyalogosok szépen felszállnak, a célnál a gyalogosok ki, teherautók el), vagy a lövegeknél a területcélok bombázása. Emellett lehet útvonalat kijelölni, egy század egyszerre több célpontot is támadhat, csoportokat kreálhatunk, és valahol itt a vége, magyarul a betanulási időszak hatvanas IQ felett maximum öt perc.

»Kicsit befűtöttünk ide a tankba, és még fény is van.

»ÉS A MULTI?«

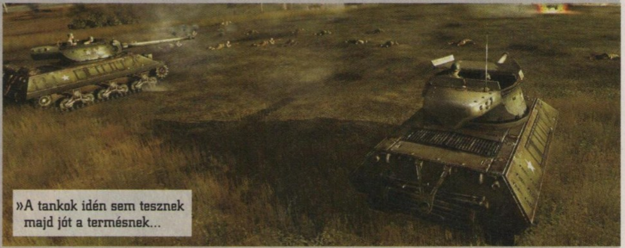
Kemény 6 darab 2-4 személyre kalibrált pályát sikerült az ügy oltárán elénk teríteni, úgyhogy az egyetlen játékmód, amelyben a pálya összes kontrollpontját el kell foglalni, meglehetősen hamar megunható. Az egyetlen jó dolog, hogy multiban, sőt már skirmishben is képviselve vannak az oroszok (játszható oldal), bár itt meg jogosan merül fel a kérdés, hogy ha az egységek már modellezve vannak, a Vörös hadsereg miért nem érdemelt meg egy tisztességes egyjátékos küldetéssorozatot?!«

»IRÁNY NYUGAT!

A JAPÁNOK IS A SPÁJZBAN VANNAK...

A hagyományosan erős japán szoftverpiacról egyre több nagy név igyekszik kitörni az észak-amerikai és európai vizekre, lásd a Capcom és a Dark Void esetét (bevásárolták magukat egy nyugati stílusú játék mögé). A Final Fantasy-sorozatot is jegyző Square Enix pedig 2007-ben döntött úgy, hogy elindul a nyugatra. Ha végignézzük a cég elmúlt két évben megtett lépéseit, kezdve az Eidos bekebelezésétől a Gas Powered Games megkörnyékezéséig (SupComm2), látható hogy a szándék mögött komoly tőke is van.«

»Szinkronugrás. A háború legnépszerűbb és legszebb sportja.


»A tankok idén sem tesznek majd jót a termésnek...

»FEJLESZTÉS 1X1«

A németek technikai fölényét a páncélos hadviselésben gondolom nem kell bemutatni, építhetünk mi is erre. Megkockáztatom, gyalogságra igen ritkán lesz szükség, és azokra a tüzérségi állásokra, amelyekre a kő-papír-olló elv mentén a leghatékonyabban uszíthatnánk rá a kis krautokat, általában mindig jut légierő vagy tüzérségi csapás (az önjáró lövegek is kiválóak erre). A játék elején nagy a csábítás amerikai oldalon is, hogy extra gránátdobási távolságot, erősebb kézifegyvereket tegyünk a kosárba, ez még bele is férhet, a későbbiekben azonban koncentráljunk a páncélozott eszközökre, lövegekre és ezen belül is a tűzerőre. A játékban sajnos a lekért tüzérségi, légi csapások helye is megjelenik a visszaszámlálóval a térképen, így gyors átcsoportosítással kitérhetnek/ünk elölük, ezért az önjáró howitzerek szerepe felbecsülhetetlen...

GYÁRTS TIGRIST!

A rögzített csaták után jobb híján a ma divatos kontrollpontos szisztéma úszik elő, ebben gyárthatunk friss egységeket. A térképen a zászlók elfoglalásával pörgethetjük fel az erőforrás-mutatót, és mindegyik ilyen hely más és más egység gyártási jogát kínálja, esetleg tüzérségi támogatást és egyéb jóságokat ajánl fel. Építkezni nem kell, az előhívható új egységek a térkép széléről érkeznek, és mivel a lekérés pillanatában egyben a felhasználás helyét is megjelöljünk, kvázi mindig a frontvonalra irányítható az utánpótlás. Az off-map (térképen kívüli) támogatásból háromféle jelenhet meg, nehézbombázók, vadászbombázók és a tüzérség, ebből a légierő ténykedése messze a leglátványosabb. Mellékesen jegyzem meg, hogy az egyik küldetés dinamikus eleme szerint megmenthetjük a Leopold ágyút, ez egy vasúti Krupp K5 löveg, sőt tüzelhetünk is vele. Mivel a pályákon nincs fog of war, azaz a távolságtól függetlenül az összes ellenség megjelenik, a hagyományos tüzérség is komoly helyet követelhet magának, sőt a légvédelmi lövegek gyalogos- és páncélosaprító képessége még ezt az egyébként amúgy hanyagolt szegmenset is vonzóvá teszi. Az egységek lőtávolságát (tankoknál pl. külön a lövegé és a géppuskáé) színes körvonal jelzi, a tüzérség által lefedett szöget ugyanígy, ergo komoly segítségünk van „helyzetbe hozni" az egyes eszközöket. A páncélvédettség-mutatók, az erdők gyalogsági bónuszai, vagy az épületek megszállásának lehetősége kicsiny, de jól használható taktikai halmaz. A küldetések végén pedig a teljesített célok és a veszteség függvényében pontokat kapunk, amelyet a három nagy csoport – gyalogság, tüzérség, páncélosok – alaptulajdonságainak fejlesztésére fordíthatunk.

MOZGÓKÉPEN A HÁBORÚ

Amennyire egyszerű a játékra húzott sablon, legalább annyira profi a kidolgozás. A látvány különösen madártávlatból szép, illetve a beépített cinematic kameraállás képes elkápráztatni az embert. A jobb felső sarokban található cinematic ikont megcélozva szélesvásznú vetítés következik, ahol a kamera megpróbálja a legizgalmasabb jeleneteket lencsevégre kapni, miközben a közvetített élmény olyan, mintha filmet néznénk. A páncélosok kidolgozása gyönyörű, a rakétavetők, tüzérségi lövedékek tarolása is nagyon közel van a Company of Heroesban tapasztalt felsőfokhoz. Ami kicsit sántít, az a gyalogosok animációs fázisa (nagyon egy kaptafára mozognak), és a talajon néhány elnagyolt textúra, főleg a homoké, ami a becsapódások eltúlzott kontrasztjában kifejezetten rondának hat. A zenei rész a tipikus „háborús indulók"-témakör körül forgott, a hangok is teljesen átlagosak, egy kis dinamika itt rendesen alápakolhatott volna a hangulatnak. Talán majd legközelebb...

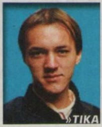
EGYSZERŰ, NAGYSZERŰ, DE...

Nem tudom, hányszor szerepelt az egyszerű kifejezés a cikkben, de tényleg csak azt mondhatom, hogy egy kellemesen lecsupaszított sablont kaptunk a 2. világháborúról, igaz, ez azzal is jár, hogy előre definiált lövészgödrön kívül más fedezéket nem találunk, és az erőforráspontok pörgetésénél sem feltétlenül a realizmus jut eszünkbe. A játék sajnos rövid, és a kontrollpontos, seregbarkácsolós részek helyett is inkább csak a rögzített csaták emlékezetesek.«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1636

»Alig tudnék rosszat mondani a játékról, szép, ráadásul kezes, könnyen elsajátítható, mégis olyan érzés felállni mellőle, hogy itt mindenből – küldetésekből, lehetőségekből – kicsit kevés jutott.


»TIKA

PRO »Egyszerűen irányítható, ráadásul látványos stratégiai játék.

KONTRA »A multis körítés kevés, az orosz kampány is nagyon hiányzik.

GÉPIGÉNY» 3GHz CPU, 2GB RAM, GeF7600 256MB VRAM, 10GB HDD

»78%«

FIFA 10

»fejlesztő: EA Canada »kiadó: EA »web: fifa.easports.com

EA-szonyatos különbségek

Új év, új FIFA, avagy új év, újabb fájó arculcsapás az EA Canada népszerű sportjátékától a PC-s gamer társadalomnak.

írta» MO

»Fotós úr, sokáig kell még így állnom? Kezd fáradni a jobb lábam...

Nem igazán lehet vitába szállni azzal az megállapítással, hogy az EA Canada pár esztendeje tulajdonképpen csak a konzoltulajdonosok számára készít értékelhető minőségű labdarúgó játékot FIFA címmel. A PC-s platform, mint valami mostohagyermek, évről évre ugyanazt a kinyúlt, és a konzoltestvér által elhordott dresszt kapja, csak a toldozás-foldozás egyre több rajta. Persze ezen 2009-ben már igazán nincs mit csodálkozni, hiszen – kissé sarkítva – igazán nagy újítás a 2006-os epizód kiadása óta nem történt a személyi számítógépekre szánt átiratban, leszámítva persze a tavalyi esztendőt, mikor is maga a komplett franchise esett át egy igen jól sikerült reformon – és ez a hatás végül a PC-s verziót is érintette.

KONZOL – PC: 1:0

Azonban azt, hogy az idei aktuális PC-s verzió közel sem kap annyi figyelmet a fejlesztőktől, már akkor sejteni lehetett, mikor bejelentették az EA-nél, hogy a grafika egyáltalában nem fog változni a FIFA 09-hez képest, mivel ezzel akarnak kedvezni a gyengébb konfigurációval rendelkező személyi számítógép tulajdonosoknak (pl. az átlagos hardverteljesítmény tekintetében jóval gyengébb vassal rendelkező dél-amerikai felhasználóknak). Indokokat persze mindig lehet keresni és találni (rossz PC-s eladási mutatók, a warez folyamatos előretörése stb.), de egyértelmű, hogy az EA-nél a konzolokban látják a jövőt a sportjátékok tekintetében, sőt, szeretnék mihamarabb a számítógépes játékosok meghatározó részét a konzoltulajdonosok táborába átcsábítani, és ezt fényesen bizonyítják a csak Xboxon és PlayStationön elérhető exkluzív tartalmak (lásd az Ultimate Team csomag). Ennek megfelelően a PC-seknek egyelőre az élvezetes futball helyett csak rosszabbnál rosszabb kifogások és a be nem teljesített, jól hangzó ígéretek sokaságai jutnak, és nincs ez másképp a FIFA 10 esetében sem. Mindemellett hozzátenném, hogy a FIFA 10 azért nem csupán egy aktualizált adatbázisú változata a 09-es évszámmal ellátott epizódnak, hiszen jó pár újítást, finomítást és ötletet belezsúfoltak az EA fejlesztői, és a ledorongoló kritikák leginkább a konzolos átiratok ismeretében helytállóak.

A PARTJELZŐ, MINT INNOVÁCIÓ

Nem csupán üres frázis volt az EA részéről az a kijelentés, hogy a FIFA 10 fejlesztésének alapvető

»JÁTÉKMÓDOK A FIFA10-BEN«

Sok újdonsággal nem találkozhatunk a PC-s verzió játékmódjai között, de azért így sem lesz unalmas az idei szezon. Pláne, ha szerzünk közben egy konzolt, meg egy valamirevaló HD-tv-t (az egyes játékmódoknál a lasztik száma a programon belüli minőségüket hivatott jelképezni).

Aréna

Az Aréna a gyakorlás színtere. Itt fejleszthetjük tökélyre a cselezési képességünket és halálosra a szabadrúgásaink elvégzését. Játszhatunk edzőmeccset tetszőleges számú támadó és védekező játékossal a taktika és az egyes mozdulatok gyakorlása végett, de akár trükkös pontrúgásokat is tervezhetünk.

Baráti meccs

Ebben a módban tetszőlegesen választható csapatokat irányítva mérhetjük össze az erőnket a géppel, vagy a haverokkal. A „Gyors párosítás" opcióval még keresgélnünk sem kell a megannyi klubcsapat és válogatott között, az alapbeállításban szereplő két együttes meccsét kezdhetjük el akár egyetlen gombnyomással.

Bajnokság

Egy kiválasztott csapattal indulhatunk harcba a bajnokságban. A cél, hogy minél előkelőbb pozícióban végezzünk a végelszámoláskor. Nemcsak a rendelkezésre álló ötven bajnokság közül választhatunk, hanem akár saját szuperligát vagy egyedi szabályokkal működő kupát is létrehozhatunk.

Menedzser mód

Több szezonon át vezethetjük kedvenc klubunkat a bajnokság, a hazai, illetőleg a nemzetközi kupák élére. Teendőink természetesen nem csupán az egymást követő mérkőzések lejátszására korlátozódnak, hanem minden egyéb menedzseri feladat is a nyakunkba szakad az igazolásoktól kezdve egészen a szponzori szerződések megkötéséig.

Be a Pro: Club/Country

Tartalékból a válogatottba. Lehetséges? Hát persze! A Légy profi játékmódban egyetlen aranylábút kell irányítanunk (akár 4 idényen keresztül), akit a teljesítményünktől (illetőleg az azért kapott fejlesztésre költhető pontoktól) függően meccsről meccsre fejleszthetünk, erősíthetünk, amíg igazi világklasszissá nem válik.

irányvonalait a több mint 250 millió online mérkőzés visszajelzései, reakciói jelentik. Rengeteg, a játszhatóság szempontjából végtelenül idegesítő „apróságot" pofoztak ki a készítők. Például a játékosok között nincsenek irreális és felesleges ütközések, a bíró nem szórja ok nélkül a sárga és piros lapokat, ritkábban lepkéznek a kapusok, kifinomultabb az előnyszabály alkalmazása, és nem futhatunk százötvenszer lesre egy mérkőzésen. Ezek a finomítások igen-igen hasznosak, mi több elkerülhetetlenek voltak az idén, ergo akár örülhetnénk is az új epizódnak – de nem tehetjük tiszta szívvel, hiszen maradt így is elegendő bosszankodni való a FIFA 10 kapcsán. Kezdjük rögvest a grafikával! Ma már alapkövetelmény egy számítógépes játék esetében, hogy kinézzen valahogy a monitoron, ha már súlyos pénzeket áldoz rá az ember. Persze ha egy játék jól néz ki, látványos vizuális megoldásokkal bír, az nem okvetlenül jelenti azt, hogy az összhatás tekintetében is hasonló minőséget képvisel. Mégis egy ekkora cím, mint amit a FIFA-franchise jelent a sportjátékok terén, egész egyszerűen nem engedheti meg magának, hogy ennyire elhanyagolja a megjelenését. Az még csak hagyján, hogy a menürendszer évek óta nem változott (tavaly ugyan voltak widgetek, de ennyi), de hogy a FIFA 10 külcsín tekintetében bizonyos értelemben gyengébb színvonalat képviseljen a tavalyinál, az megbocsáthatatlan. Ahogyan már írtam korábban, az EA jó előre jelezte, hogy a gépigény szinten tartása végett nem nyúlt hozzá különösebben a játék grafikájához, ellenben amibe mégis belepiszkált, azt sikerült elrontania. Elég csupán az új fizikai megjelenést kapó gyepszőnyeget felhozni példaként, ami szemet bántóan randa lett. Nincs rá jobb szó, mivel a „csodálatos" pázsit leginkább úgy néz ki, mintha egy hatalmas zöld frottírtörölközőt terítettek volna a pályára. Nem csoda, hogy néhány, programozói vénával (és nem mellesleg némi széplérzékkel) megáldott lelkes virtuális futballrajongó már patch-et is készített ennek az otromba hibának a korrigálására. Hasonlóan „bántak el" a készítők a különböző fény- és csillogáseffektekkel, és az elvileg három dimenzióban tomboló közönséggel is. Lehetetlen nem észrevenni, hogy még mindig milyen gyenge megoldásokkal készülnek ezek az egyébként fontos részletek. Még akkor is muszáj ezt mondanunk, ha a hazai drukkerek most már a csapatuk színeibe öltözve szurkolnak a lelátóról, és különböző hanghatásokkal reagálnak a pályán mutatott teljesítményünkre. A labdarúgók mozgása kissé finomodott, és néhány új animációval is bővült az eddigi repertoár, de ezek nem annyira feltűnőek, hogy sokat örömködjünk felettük. Az egyetlen szembetűnő változást az oldalvonalakon zászlót lengető partjelzők jelentik, akik végre kinéznek valahogy, és alapból be vannak kapcsolva, habár vizuális innováció címszó alatt azért ez édeskevésnek tűnik.

> »A PC-s FIFA ismét a kispadon maradt ebben az idényben.«

CSAVARD BE, MINT BECKHAM!

A grafikával kapcsolatban tehát sok pozitívummal nem tudunk előhozakodni, ellenben a sportprogramok lelkét jelentő játékmenettel kapcsolatban szolgálhatunk néhány jó hírrel. A legnagyobb újdonságot kétségkívül a 360 fokos mozgási és cselezési rendszer bevezetése jelenti. A konzolos változatban elképesztően jól sikerült ez a technika, a PC-s átiratban viszont hagy némi kívánnivalót maga után. Mert hát az a 360 fok valójában itt nem teljesen 360 fok, még akkor sem, ha óriási a kontrasztot az eddigi 45 fokos irányváltásokkal szemben. A mozgás még mindig mintha kissé egyenes vonalak mentén történne, de tény, hogy

»Szegény kapus sem látja a labdát, hát még mi...

»ÜZLETI ÖNGÓL«

A még 2007-ben a Microsofttól igazolt Peter Moore, aki a sportjátékok fejlesztését felügyeli az EA-nél, levelet kapott idén nyáron, egészen pontosan július 14-én a PC Sports Fans nevű egyesülettől. A nyílt levélben Jeff Haynes, a szervezet vezetője arra kérte Moore-t, hogy vegyék végre figyelembe a PC-s társadalom igényeit is a játékaik gyártása során, és ne csak konzolon jelentessenek meg élvezetes sportjátékokat. Haynes öt fő pontba szedve részletesen kifejtette, hogy miért is hatalmas üzletstratégiai öngól, hogy az EA nem veszi figyelembe a számítógépes gamereket a sportjátékok tekintetében. Arról persze nem szól a fáma, hogy miként fogadta a levelet Moore, de ha a végeredményt, vagyis a boltok polcaira került FIFA 10 PC-s átiratát nézzük, akkor bizony lehet, hogy már valahol a postán elkallódott ez a bizonyos üzenet.«

»Ilyen magasságból ha a fejeden landolok, akkor a mentő már kevés lesz...

összehasonlíthatatlanul szabadabban tudunk a pályán navigálni a játékosunkkal és a labdával, mint ahogyan azt eddig megszokhattuk. A játék egyik leglátványosabb eleme a cselezési rendszer, ami pontosan az imént említett szabadabb, dinamikusabb mozgásnak köszönhetően végre hatékonyan használható, és nem csupán a mezőnyben, hanem bizony a kapusokkal szemben is. A világklasszis játékosok egészen lenyűgöző trükköket képesek bemutatni, ám muszáj megemlíteni, hogy még kontrollerrel irányítva is nehézkes előhozni néhány speciális ügyességi mozdulatot (nemhogy a billentyűzet gombkombinációival), legyen akár Cristiano Ronaldo, Lionel Messi vagy Ronaldinho az alany. További újdonságnak számít a játékosok és a labda fizikai jellemzőinek továbbfejlesztése. Ami a játékosokat illeti, a szélesebb cselezési érintések és az új test-test elleni harc sokkal izgalmasabbá teszik a küzdelmet. Utóbbi során a védők minden erejüket bevethetik, hogy elnyomják a támadókat, azok pedig jobban fedezik a labdát (akár a könyöküket is használva), hogy ne férjen hozzá az ellenfél a játékszerhez, ebből pedig egészen élethű birkózásos jelenetek bontakoznak ki a pályán – ahogyan azt a valóságban is láthatjuk bármelyik komolyabb bajnokság mérkőzésein. A védekezés hatékonyabbá vált a FIFA 10-ben, köszönhetően a gyorsabban reagáló bekkeknek és annak, hogy most már lehetőség van a levegőben is küzdeni a labdákért. Jó ütemérzékkel megelőzhetjük a csatárokat a labda átvételében, blokkolhatjuk a lövéseket vagy belevetődhetünk azokba, és akrobatikus mozdulatokkal elkanalazhatjuk a lasztit a lövésre készülő támadó orra elől. A védők sokkal jobban kisegítik egymást, fedezik az üres területeket, így nehezebb átjátszani őket. A kapusok mesterséges intelligenciája szintén változtatásokon esett át, még ha nem is tökéletes a végeredmény. Jobb döntéseket hoznak, illetve gyorsabban reagálnak, és egy védést követően gyakran a második próbálkozást is hárítani tudják, ellenben sokszor feleslegesen rontanak ki a labdát vezető ellenfélre, így könnyű átpöccinteni felettük a zsugát, vagy elhúzni mellettük egy csellel. De hogy a támadó foci szerelmesei is örülhessenek, a távoli lövések élethűbbek lettek és sokkal eredményesebben használható a csavarás is. A passzrendszer szintén finomodott, már tényleg nagy pontossággal oda lehet rúgni a pályán a labdát, ahová csak szeretnénk. Ehhez mérten a játékosok is intelligensebbek: végre nem kontárkodnak bele a nem nekik szánt átadásokba, és nem érnek bele szándékosan a csapattárs lövésébe sem (hasonlóan a bíróhoz, aki néha egész vicces mozdulatokkal igyekszik kikerülni a labda útjából).

Mindezekkel szemben a labda fizikája nem minden esetben felel meg a valóságnak, és gyakran egészen lehetetlen módon kanyarodik a beadásoknál, ami sok mérkőzés lejátszását követően már kifejezetten zavaró tud lenni. Jó ötlet volt a meccs animációval, visszajátszással történő megszakítását nem igénylő gyors szabadrúgások elvégzésének bevezetése, és persze az új pontrúgás-variációk megkomponálásra alkalmas

»MEGLEPŐ EREDMÉNYEK A VILÁGSAJTÓBAN
AVAGY NEM MINDENKINEK JÖN BE AZ IDEI FIFA

Lapunk készültével egy időben bukkantak fel az első tesztek az interneten a FIFA 10 PC-s verziójával kapcsolatban, és az az érdekes helyzet állt elő, hogy a százalékok igen komoly eltéréseket mutatnak: akadnak olyan magazinok akik hetven százalék alatt értékelik a programot, míg mások vígan szórják a kilencven feletti értékeléseket. Ami érdekes, hogy mindkettő érthető, hiszen a FIFA 10 PC-n kapott jó néhány újdonságot a tavalyi változathoz képest, ám mindez még mindig édeskevés a konzolos verziót látva – aki tehát Xboxon és PC-n is próbálta a programot, az nem csoda, hogy jóval alacsonyabb százalékot ad a PC-s változatra, az ugyanis még mindig jelentősen elmaradt a nextgen FIFA 10-től.«

»PONTRÚGÁS VARIÁCIÓK«

A FIFA 10 egyik legfigyelemreméltóbb újítása a pontrúgásszerkesztő. Az ötletet állítólag a svéd Tomas Brolin 2004-es VB-n szerzett fineszes gólja ihlette, mikor a románok ellen vívott nyolcaddöntőben a sorfal mögül kirobbanva vágta a kapuba a szabadrúgásból legurított labdát. Az EA fejlesztői úgy gondolták, hogy a játékmenetet érdemes volna egy ilyenfajta, kreativitást igénylő és a játékmenetet színesítő opcióval tovább bővíteni. Az új feature segítségével akár az említett „svéd csavart" is tökéletesen lemásolhatjuk, de csupán a képzeletünk szabhat határt a lehetőségeknek: több ember helyezkedését, pontos mozgási irányát beállítva tökéletesen megtéveszthetjük, meglephetjük az ellenfeleinket egy látszólag veszélytelennek tűnő szabadrúgás-pozícióból is. A szabadrúgások mellett természetesen a szögleteket és a bedobások elvégzésének módját is alakíthatjuk kedvünk szerint, a variációkat pedig azután az éles mérkőzéseken kamatoztathatjuk az ellenfeleinkkel szemben.«

»HA A MAXIMUMOT SZERETNÉD«

Cikkeink végén mindig feltüntetjük, hogy az adott játék milyen minimum konfiguráción hajlandó elindulni, és nincs ez másképp most sem, ám ha azt szeretnéd, hogy a FIFA 10 tényleg egy apró bicsaklás nélkül, maximális beállítások mellett fusson, akkor minimum az alábbi összeállításra lesz szükséged: egymagos 3,2 GHz-es vagy Dual Core 2,5 GHz-es processzor, 2 GB memória, 256 MB videokártya (Geforce 7800 GS vagy Radeon X1800 széria), illetve 4,4 GB szabad hely a HDD-n.«

»A labda a kapu felé gurul, de miért fut mindenki az ellenkező irányba?

rendszer kifejlesztése is. A rutinos játékosoknak már lehetőségük van az úgynevezett Legendás nehézségi szinten próbára tenniük a reflexeiket a gép ellenében, ami a legjobbak számára is egészen bizonyosan tartogat kihívásokat. A játék élethűségét pedig tovább növelhetjük a játék sebességének lassításával, ami sokaknak biztosan nem tetszik majd, de mégis közelebb áll a realitáshoz, mint az akciódúsabb, de néha követhetetlenül gyors labdapattogás. A különböző játékmódok nem változtak karakteresen, kivéve a lejjebb tárgyalt Menedzser módot. A megszokott módon játszhatunk barátságos mérkőzéseket, kupákat, bajnokságokat, irányíthatjuk teljes körűen a kedvenc csapatunk életét, vagy egyetlen fiktív, netán létező játékost fejleszthetünk Aranylabdát érdemlő klasszissá a „Be a Pro" során. Jó hír, hogy visszatér a Season Live, ezúttal már 2.0-s verzióban, és nagyjából öt eurós árfolyamon rendelhetjük meg a legnagyobb bajnokságok hétről hétre folyamatosan frissülő adatbázisait (tavaly az általunk választott ligát még ingyenesen megkaptuk), amiben nem csak az eredmények, hanem az átigazolások, a sérülések, csapatfelállások és taktikai változások is helyet kapnak, hogy a valóságnak legmegfelelőbb módon játszhassuk le választott teamünk mérkőzéseit.

»A FIFA 10-ben a kamu nevekkel feltöltött holland válogatott helyett végre az igazi narancsmezesekkel léphetünk pályára, Van Persie-vel, Robbennel, Kuyttel a keretben.«

Az EA fejlesztői szerint a maga majdnem félszáz újdonságával a Menedzser mód a FIFA 10 egyik legnagyobb változáson átesett pontja. Higgyünk nekik, habár nem sikerült minden egyes apróságot felfedezni ebben a játékmódban. Tény, hogy az MI jobban figyelembe veszi a csapatok minőségét, így realisztikusabb ligatabellákat és meccseredményeket generál, de néhány meglepő átigazolásba vagy végeredménybe azért így is belefuthatunk. A vesszőparipámnak számító magyar bajnokságot még mindig nem találhatjuk meg a játékban, azonban az orosz ligában már vitézkedhetünk, ha úgy tartja kedvünk. A leghasznosabb újítása ennek a játékmódnak egészen bizonyosan a meccsek előtti felderítői jelentés, amelynek segítségével sokkal hatékonyabban tervezhető meg a soron következő ellenféllel szembeni taktika, és amelyben fontos információt kapunk az ellenfél csapatstílusáról és a legfontosabb játékosairól, némi taktikai tanáccsal körítve, hogy könnyebben feltörhessük a védelmet és eredményesebben fékezhessük meg vetélytársunk támadásait. A csapatstílus új elem a FIFA 10-ben, ráadásul csak a PC-s verzióban található meg. Ennek lényege, hogy huszonhat stílus közül választhatjuk ki a csapatunknak a legmegfelelőbbet (szélsőjáték, lestaktika, előretolt ék, stb.), amelynek további tizennégy elemét alakítva formálhatjuk tökéletesre a taktikánkat.

A 90. PERCBEN

Mindent összevetve azért látható, hogy igazából a FIFA 10 a maga újdonságaival és hibáival együtt is a széria teljesen játszható darabja. Egyetlen dologra kell csak vigyáznunk, ha szeretnénk sok időt eltölteni vele: véletlenül se próbáljuk ki konzolon, mert utána többet már nem lesz kedvünk a lebutított verzióval játszani – a rivális PES legújabb darabját pedig messzire kerüljük el, mert akkor egész biztosan a polcon porosodva végzi majd a FIFA 10 lemezünk...«

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1693

»A PC-s FIFA 10 a gyönyörű és közel hibátlan konzolos nagytestvér kissé butuska, csúnyácska, ám a tavalyihoz képest sokat finomodott változata.

»MO

PRO »Majdnem 360 fokos mozgásrendszer, intelligens MI, Légy Profi mód, Menedzser mód

KONTRA »Elavult grafika, a konzolos változathoz képest kevés tartalom, kevés valódi újdonság

GÉPIGÉNY» P4 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB VRAM, 4,4 GB HDD

»75%«

TROPICO 3

»fejlesztő: Haemimont Games »kiadó: Kalypso Media
»web: www.tropico3.com

A nagy testvér szeret téged

Vesd be a korrupció melegágyát saját banánköztársaságodban! Többek között Fidel Castro, Che Guevara és Augusto Pinochet bőrébe bújva hirdethetjük azt az ősrégi, bölcs igazságot, miszerint mindenki egyenlő, csak hát vannak egyenlőbbek…

írta» BADSECTOR

Immáron harmadszor próbálhatjuk ki, milyen is egy igazi banánköztársaságot uraló diktátor élete. A Tropico 3-ban ezúttal is a Sim City alapkoncepcióját követve, egy erősen Kubára emlékeztető, egzotikus világban kell uralmunkat megszilárdítanunk. Háborúzni, öldökölni nem fogunk, viszont annál több gazdasági és politikai probléma megoldása vár ránk, miközben a trópusi erdők közepén városkánk egyre terebélyesedik, a rádióból pedig bömböl a salsa.

EGY HAJÓ KÖTÖTT KI, AMI 8 ÚJ BEVÁNDORLÓT HOZOTT TROPICÓRA.

SZABADSÁG!

Diktátornak lenni nem könnyű feladat. Aki eddig azt gondolta, hogy a zsarnokok élete pusztán olyan mulatságos tevékenységekből áll, mint a politikai ellenfeleik börtönbe vetése, megkínzása, vagy agyonlövetése, a „szabadságért" tüntetők vízágyúval bombázása, illetve a „haciendán" való pihengetés, az a Tropico 3-ban csalatkozni fog. Csakúgy, mint a Sim City szériában, vagy az Impressions féle történelmi városmenedzselős játékoknál, ilyen akciók helyett itt is alakuló városunk infrastruktúrájának ügyes-bajos dolgaival kell megbirkóznunk. Azt hihetné az ember, hogy a diktatúrákban minden polgár kötelező jelleggel örül annak, hogy egyáltalán él, és nem panaszkodik állandóan, azonban ebben a játékban ez koránt sincs így. Városkánk lakosai ugyanúgy nem szeretnének éhen halni, mint bármelyik másik városépítős játék szereplői, sőt, munkára, kultúrára, hitük gyakorlásának lehetőségére is vágynak, emellett pedig nem vetik meg a szórakozást sem, sőt, ahogy fejlődünk, úgy igénylik fokozatosan a luxuskörülményeket is.

EGYENLŐSÉG!

Ebben a tekintetben tehát nem nagyon különbözik a Tropico 3 az előző részektől, illetve más, hasonszőrű játékoktól. Csakúgy, mint a Sim City-ben, eleinte itt is lakónegyedeket kell felhúznunk, hogy a hozzánk bevándorló lakosságnak legyen hol letelepednie. A játék kezdeti szakaszában még örülhetünk, ha egyáltalán hozzánk áramlik a jónép, később viszont már jobban tesszük, ha nem engedünk be ilyen „egyenlően" mindenkit, érdemes lesz kizárólag a képzett munkaerő számára nyitva tartani azokat a bizonyos kapukat. Tetteinket egyébként állandóan figyeli a lakosság, és politikai ellenlábasaink is (mert hát diktatúra ide vagy oda: itt ilyen is van), illetve a különböző szervezetek. Ha olyan gazdasági döntéseket hozunk, amely nem tetszik nekik, akkor erről rögtön olvasni és hallani fogunk a helyi rádió „teljesen objektív és pártatlan" (magyarán: igazi talpnyaló) rádióbemondójától. Vigyáznunk kell azonban a fickó rizsájával, mert ha éppen a legnagyobb hülyeséget követjük el, a fickó akkor is pozitívan értékeli tevékenységünket, tehát ha azt halljuk tőle, hogy „jön az USA és letámad minket, de semmi baj, mert El Presidente egyedül is megvéd minket!", semmiképp ne higgyük, hogy ez tényleg így fog bekövetkezni…

TESTVÉRISÉG!

„Testvérünkre", a Szovjetunióra is figyelnünk kell, ugyanis ők sem nézik mindig jó szemmel politikai tevékenységeinket, és attól sincsenek elragadtatva, ha költségvetésünk állandóan mínuszba megy, és őket húzzuk le egy kis segéllyel (ez 10.000 dollár mínusznál szokott előfordulni). Szerencsére ha helyreállítjuk a gazdaság szekerét, és kifizetjük adósságainkat, ők is megbékélnek. Vigyáznunk kell továbbá az országunkban lévő többi politikai erővel és csoportosulással is. Az egyik alkalommal például figyelmeztettek, hogy katonai puccs készül, én azonban nem vettem komolyan a fenyegetést, aztán azon vettem észre magam, hogy a helyi milícia egyszer csak fellázadt, és félreállítottak a hatalomból:

»AUGUSTO PINOCHET
A LEGKEGYETLENEBB DIKTÁTOR

Érdekes, hogy miközben a játékokat oly sokat szapulják a bennük rejlő erőszak miatt, addig egy olyan rendkívül kegyetlen diktátor, mint a chilei Augusto Pinochet, gond nélkül belekerülhetett a német játékba, melyet hazájában sem cenzúráztak, holott az országban közismerten háklisak az ilyesmire. Pinochet hatalomra kerülése során pusztán az első pár napban 5000 ellenzéki politikust gyilkolt meg, később pedig jóval többen tűntek el nyomtalanul azok közül, akik felemelték ellene a szavukat.«

»DIKTÁTOROK A VALÓSÁGBÓL«

Remek húzás a készítőktől, hogy a valóságban is élt, vagy még élő diktátorokat irányíthatunk a játékban. A legismertebb közülük természetesen Fidel Castro, aki az 1950-es évektől töltötte be Kuba miniszterelnöki posztját, illetve 1976-tól 2008-ig az Államtanács és a Miniszterek Tanácsának elnöke volt. Hivataláról 2008 februárjában mondott le, kormányfői és hadvezéri posztját öccse, Raúl Castro vette át, Fidel azonban a pártfőtitkári posztot megtartotta, tehát mind a mai napig Kuba meghatározó személyisége. Nem hiányozhat a játékból Che Guevara sem, a legendás orvos, politikus, marxista forradalmár, gerillavezér és kubai miniszter. Che többféle miniszteri pozíciót is betöltött, azonban sokkal érdekesebbek kalandos politikai kísérletei, melyek során a kubai forradalmat próbálta „exportálni", ám rendre kudarcot vallott velük. Először Kongóban próbálkozott, majd átment Bolíviába, ahol végül 1967-ben, 39 évesen a helyi hatóságok elfogták és kivégezték.«

»NAGYHATALMAK KERESZTTÜZÉBEN«

A játék egyik legfontosabb aspektusa, hogy mindig ügyelnünk kell arra, hogy se a Szovjetuniót, se az Egyesült Államokat ne haragítsuk magunkra. Amikor például az amerikai hadihajók már ott köröznek a partjaink körül, akkor az nem azt jelenti, hogy turistáskodni jöttek. Hogy az amerikai invázió game overrel végződő katasztrófáját elkerüljük, igyekezzünk mindig kifizetni tartozásainkat, illetve húzzunk fel egy diplomáciával foglalkozó kormányhivatalt, és állítsuk a külpolitikát USA-pártira. Egy kis politikai kavarás ugyanis mindig segíthet…«

magyarán rövid úton egy game over felirat jelent meg a képernyőmön. A mentett állás visszatöltésekor már óvatosabb duhaj voltam, és felhúztam egy méregdrága katonai bázist, ahol a tisztek éltek a családjaikkal, így elkerültem a konfrontációt. A játék hibája egyébként, hogy néha nem egészen világos, hogy pontosan mit tudunk tenni a hasonló malőrök elkerülésének érdekében – csak a tippelgetés segít, aztán vagy bejön, vagy nem.

KICSIT SAVANYÚ, DE A MIENK

A Tropico 3-at egyébként is egyfajta összecsapottság jellemzi. Bizonyos pályák például túl nehezek, és hamar a csőd szélére kerülünk anélkül, hogy világos lenne, mit rontottunk el. A kiegyensúlyozatlanság mellett szoftveres hibák is az utunkba kerülhetnek: „A nagy játék" nevű küldetésben például nem tudtuk a ránk kirótt feladatot teljesíteni, mert nem érzékelte a program, hogy már rég importáltuk a célként kitűzött 500.000 árucikket. A felületesség nemcsak a mechanizmusban, de a program egyéb pontjain is tetten érhető. A megjelenített világ kissé statikus, és az animációk terén sem túl gazdag a program: a banánköztársaságot érő drámai eseményekből (lázadások, tüntetések, az USA inváziója stb.) nem sokat látunk, pusztán egy leírás tudatja velünk az aktuális helyzetet. Remek ötlet viszont, hogy az általunk kiválasztott diktátort a játékon belül is láthatjuk, a baj ezzel csupán az, hogy az ide-oda mászkáláson kívül mást nem nagyon csinál. Amikor odaér valamilyen épülő létesítményhez, akkor hadonászik a kezével, illetve kiáll a polgármesteri hivatal erkélyére beszédet mondani, de ennél többet tényleg nem nagyon láthatunk tőle – igaz, ha bevezényeljük egy épületbe, akkor ott például nő a termelékenység. Az is kissé nevetséges, sőt, illúzióromboló, ahogy „hősünk" gyalogosan mászkál a dzsungelen keresztül. Csak a kontraszt kedvéért, képzeljük el Fidel Castrót, amint a kubai őserdőkben kolbászol mindenféle védelem nélkül – nyilván két perc alatt lelőné egy CIA-ügynök, vagy egy helyi lázadó. Apropó, az ilyen motívumok is hiányoznak a játékból: életünket igazából nem fenyegeti semmi, legfeljebb a lázongások, katonai puccsok, és a nagyhatalmak intervenciója nyomán veszíthetjük el hatalmunkat, de konkrétan ránk senki nem vadászik. Mindent egybevetve a játékmenet helyenként kissé száraz, máshol döcögős, más klasszikus városmenedzserekkel összehasonlítva nem elég átgondolt.

KUBAI NARANCS

Szerencsére a készítők azért igyekeztek olyan hangulati elemekkel kárpótolni az önjelölt diktátorokat, melyek révén úgy érezzük magunkat, mintha valóban a hidegháborús Kubában lennénk. A salsát, illetve más fülbemászó helyi számokat tartalmazó zenei rész egyszerűen fenomenális, csakúgy, mint a helyi rádió bemondója, aki folyamatosan löki a sódert a diktatúránkat ért eseményekről. Hasonló jókat mondhatunk el a játék grafikájáról is: gyönyörködhetünk az egzotikus környezetben, a fejlődő városkánkban – a megjelenítés színes, látványos, részletes, nem érheti panasz, és a grafikus motornak köszönhetően hatalmas zoomolási lehetőség áll a rendelkezésünkre; repülőgépes távlattól egészen utcaszintig változtathatjuk a kameranézetet. Összességében tehát elmondható, hogy egy hangulati elemek tekintetében jól kidolgozott, magával ragadó városi szimulációval van dolgunk, ám kétségtelen, hogy a játékmeneten lehetett volna még mit hegeszteni. Castro persze biztos így is bevállalná.«

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1502

»A Tropico 3 nem sokban különbözik a többi „sim"-től, hangulatában viszont nagyon ott van a szeren. Kár a kiforratlanságokért és szoftveres bakikért.

»BADSECTOR

PRO
»A remek hangulat nagyszerű grafikával és zenei résszel párosul.

KONTRA
»Szoftveres hibák rontanak az összképen és több újdonság sem ártott volna.

GÉPIGÉNY» P4 2.5 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 5 GB HDD

»80%«

Ha meglátod a villanást, már neked is késő...

OPERATION FLASHPOINT™ DRAGON RISING

»fejlesztő: Codemasters »kiadó: Codemasters
»web: www.flashpointgame.com

Izgalomban teltek az elmúlt hetek, ugyanis október elejére rengeteg AAA kategóriás játék megjelenését prognosztizáltuk. Miközben Eric Cartman példájából kiindulva a jégtömbbe hibernálás gondolatával játszadoztunk, egyik pillanatról a másikra befutott az Operation Flashpoint folytatásának tesztverziója, így három napig fegyverropogástól volt hangos az egész szerkesztőség.

írta» CHRIS

Az Operation Flashpoint körüli hajcihő talán már minden olvasónk számára kívülről fújt história. Dióhéjban arról van szó, hogy a Red Hammer című kiegészítőlemez elkészülte után a fejlesztő Bohemia cég csúnyán összerúgta a port a Codemastersszel, akik a játékot forgalmazták. Ennek eredménye az lett, hogy a Bohemiánál belekezdtek saját taktikai FPS-üknek, az ARMA-nak az elkészítésébe, s közben olyan jól bemelegedtek, hogy egy folytatást is sikerült összehozniuk. A második rész a nyári uborkaszezon közepén került a boltok polcaira (PC Guru 09/09 – 80%), nem titkoltan azzal a céllal, hogy még a Flashpoint előtt meghódítsák a játékosokat, azonban a megjelenés ilyen célú erőltetése végül kapkodáshoz vezetett – ezt tanúsítja a játékban maradt rengeteg hiba és a sokadik javítás megjelenése. A 2001-es Flashpoint óta a Codemasters pénzt és egyéb erőforrásokat nem kímélve dolgozott azon, hogy a tulajdonukban maradt cím köré egy remek második részt kalapáljanak össze. Ez volt a cég eddigi legköltségesebb, legkockázatosabb vállalkozása, most pedig kiderül, hogy a Dragon Rising nyomába ér-e a sokak által imádott elődnek!

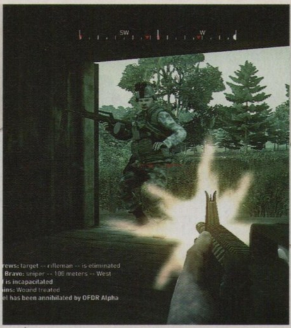
A SÁRKÁNY KÖZBELÉP

Azoknak, akik valamilyen perverz okból kifolyólag nincsenek képben az Operation Flashpoint kategóriai meghatározásával kapcsolatban, eláruljuk, hogy egy taktikai, harctéri szimulációról van szó, amiben bár FPS nézetből játszunk, köze sincs a hagyományos akciójátékokhoz. A Wolfensteinen és egyéb játékokon (akár még a Call of Dutyt is ide sorolhatjuk) nevelkedett egyének számára idegen játékelemekkel operál a Flashpoint, amiben nem gyógyulunk fel tíz másodperc alatt, s ahol elég egyetlen rosszul időzített kikukucskálás egy sarok mögül, s máris kezdhetünk mindent elölről.

»Lehet, hogy hátbalövöm. Akkor végre eltalálok valakit...

»KONZOLVERZIÓ«

Bár sokan ássák már a személyi számítógépek sírját, azért időnként elő-előkerül egy olyan játék, amit látva megmutatkozik, hogy miben is rejlik a PC-k igazi ereje. Ilyen az Operation Flashpoint: Dragon Rising is, amit az ARMA 2-vel ellentétben konzolra (Playstation 3 és Xbox 360) is elkészítettek. Mivel volt szerencsénk a játékot mindegyik platformon kipróbálni, elmondhatjuk, hogy a PC-s változat mérföldekkel odaver a konzolosoknak, főleg a grafika terén. A növényzet sűrűsége, a látótávolság, valamint a játékos- és járműmodellek is szebbek PC-n, mint konzolon, nem beszélve a töltési időről (ami az utóbbi esetében igazán zavaró lehet a negyvenkettedik checkpointbetöltés után), illetve az egérrel való célzásról, ami egy FPS esetében nem elhanyagolható tényező. Bár konzolon a körmenü előhozása, illetve pár menü kezelése barátságosabban lett megoldva, összességében ha Flashpoint 2, akkor inkább személyi számítógép, mint konzol.«



»HARDCORE MÓD«

Veterán Flashpoint-rajongóknak, valamint az igazi kihívást kedvelőknek került a játékba a hardcore nehézségi fokozat, amely a lehető legéléthűbb módon szimulálja az adott bevetéseket. Ilyenkor a játékból eltűnik a teljes kijelzőrendszer. Nem számíthatunk az iránytű segítségére, amin látszódnak a már felderített egységek, nincs villogó kereszt találat esetén, nem születnek újra társaink minden checkpoint érintésekor, valamint nincs alkalmunk játékállást menteni, tehát ha meghalunk, kezdhetünk mindent elölről. Bár mindez kicsit brutálisan hangzik, ha betanulunk minden pályát, hogy hol-merre találunk ellenfeleket, nem olyan vészes a dolog (na jó, igazából még így is az).«

»Ha valaki megtalálja a képen, hogy kire lövünk, az nyugodtan próbálkozzon a hardcore móddal.

Félre ne értsetek minket, imádjuk a Call of Dutyt, de ott minden másodpercben érezni, hogy megrendezett események szereplői vagyunk, a szabadságnak pedig – amit például a Flashpoint kínál – nyoma sincs. Na de kezdjük az elején, magával a történettel. A közeljövőben járunk, a helyszín egy képzeletbeli sziget (Skira) a Csendes-óceán északi részén, amit megtámad a Népi Felszabadító Hadsereg, konkrétan Kína. Oroszország, a sziget jelenlegi birtokosa segítséget kér szövetségesétől, az Egyesült Államoktól, aki tengerészgyalogosokat vezényel a térségbe. A játék keretén belül ezen derék katonák életébe nyerhetünk majd bepillantást. A korábban emlegetett hosszú fejlesztési idő természetesen nem véletlen, hiszen a Codemastersnél igyekeztek a lehető legéletszerűbb folytatást nyújtani a rajongók számára. Skira négyzetméterről négyzetméterre lemodellezett változata egy létező szigetnek (Kiska az eredeti neve, Alaszka mellett található), ahol a vegetációtól kezdve az épületeken át egészen a kerítésekig mindent elkészítettek virtuális formában. A fegyverek újratöltésének animációját valódi katonák mozdulatairól digitalizálták, leszámítva a kínai változatokat, amelyekről érthető okokból nem sok adat állt a készítők rendelkezésére. Emellett a hagyományos elemek is megtalálhatók a játékban, mint például a célpont és a fegyver távolságának függvényében változó lövedékek ballisztikája, a járművek fizikája, stb. Egyszóval szuperélethű lövöldözős játékról van szó.

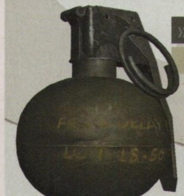
»Közel tökéletes szimuláció, elképesztő kihívásfaktorral.«

A hadjárat módban tizenkét küldetés található, amelyekben négyfős alakulatokat irányíthatunk. Itt azonnal megmutatkozik a játék első hiányossága, ugyanis alakulatunk létszámán és felszerelésén egyáltalán nem változtathatunk. Szerencsére ez a tény nem zaklatott fel minket, hiszen az előző részből kiindulva jól tudtuk, hogy a bevetések alkalmával lehetőség nyílik új fegyverek szerzésére, s szerencsére így is lett: rengeteg lőszeresládát találtunk, melyekből kínai haditechnikát zsákmányoltunk, az elesett katonáktól pedig a lőszerutánpótlásunkat is megoldhattuk. Alakulatunk alapból követő üzemmódban liheg mögöttünk, de a készítők beépítettek egy villámgyorsan előhívható körmenüt is a játékba, amelynek segítségével utasításokat adhatunk nekik. Ezzel a sajátos menüvel megváltoztathatjuk a bevetés szabályait (tüzet szüntess, vagy tüzelés csak parancsra stb.), változtathatunk a formáción, valamint megparancsolhatjuk, hogy támadjanak meg egy adott területet. Ilyenkor levezényelhetünk kétoldalról történő oldalba kerülést, vagy egyszerű frontális támadást is. Ez esetben egy lépésről lépésre megkoreografált offenzívát láthatunk, ahol embereink egymást fedezve, sarokról sarokra, fedezékről fedezékre hatolnak előre, aminek már a látványa is könnyeket csal egy militarista érzelmű játékos szemébe – ugyanis ilyen szintű mesterséges intelligenciával ritkán találkozunk játékokban. Támadás mellett kiadhatunk területvédelmi, vagy visszavonulási parancsot is, ilyenkor embereink füstgránátokkal igyekeznek fedezéket biztosít számunkra. Ezen felül külön érdekesség, hogy épületeket is megrohamoztathatunk, aminek hatására fantasztikus négyesünk felsorakozik a bejáratok előtt, majd behatolva szobáról szobára eliminálja a veszélyforrásokat. De nem csupán saját embereink viselkednek okosan a harcok során, a kínai néphadsereg mesterséges intelligenciával ellátott bakái is félelmetes hatékonysággal végzik dolgukat. Ha például kétszáz méterről megpróbálunk leszedni egy őrjáratozó katonát, s nem okozunk azonnal halálos sérülést (ez egyébként több mint valószínű), akkor az a katona hasra vágódik és megpróbál elkúszni a legközelebbi fedezék mögé, miközben társai igyekeznek majd csapatunk oldalába vagy hátába kerülni. Az ellenfeleink képesek fedezőtüzet biztosítani egymás számára, hosszú kilométereken át üldözni minket, valamint erősítést kérni (bár ez utóbbi valószínűleg a kampányban található scriptelt esemény lehetett).

Folyt. 58 old.

Ami a csak a kezed ügyébe kerül...

Az Operation Flashpoint valóban az egyik legélethűbb harcászati szimulátor, hiszen még a fegyverek is pontos másai a valóságban találhatóknak. A következő két oldalon kiragadunk néhány példát, hogy milyen pusztító eszközöket és járgányokat lesz lehetőségetek kipróbálni a játékban.



M67
REPESZGRÁNÁT

Egy átlagos katona 30 méterre képes elhajítani. A kibiztosítást követően 5 másodpercünk van a detonációig.

FN SCAR
GÉPKARABÉLY

Az amerikai hadsereg alapfegyvere, amely jelenleg váltja le az M4-es és M16-os sorozatot.

FN SCAR
GÉPKARABÉLY

Jól látható, hogy a moduláris típusnak köszönhetően milyen sokoldalú fegyverről van szó.

SMAW
TANKELHÁRÍTÓ

Főképp tankelhárításra alkalmas, de kiválóan bevethető épületek és bunkerek ellen is.

MK 48 MODO
KÖNNYŰ GÉPPUSKA

Az M249 speciális, a NATO és USSOCOM által használt könnyebb változata.

M249
KÖNNYŰ GÉPPUSKA

Az amerikai hadsereg legmegbízhatóbb géppuskája. SAW néven is ismert.

FIN-92 STINGER
LÉGELHÁRÍTÓ RAKÉTA

Infravörös keresővel rendelkező, hordozható rakétaindító.

»AAVP-7A1
KÉTÉLTŰ PÁNCÉLOZOTT JÁRMŰ

.50-es kaliberű géppuskával felvértezett szállítójármű, amellyel vízen és szárazföldön is közlekedhetünk.

»M1025
PÁNCÉLOZOTT JÁRMŰ

A Humvee többféle fegyverzettel jelenik meg a játékban.

»M1A2
HARCKOCSI

Az USA hadseregének elsőszámú páncélosa, 1980 óta áll hadrendben.

»TYPE 95
LÉGELHÁRÍTÓ ÜTEG

A gyalogság védelmére szánt kínai légelhárító üteg, 25mm-es gépágyúval.

»MI-17A
HELIKOPTER

A MI-17 kibővített változata, rakétavetőkkel, gépágyúval és természetesen bőrülésekkel.

»MI-17
HELIKOPTER

Orosz gyártmányú helikopter, főképp csapatszállításra használják.

»SURC
CSÓNAK

A tengerészgyalogság által használt jármű három géppuskával és beépített hűtőszekrénnyel.

»PTBR
CSÓNAK

A Kínai Népköztársaság által használt csónakban általában képzett kommandósok csücsülnek.

»LAV-25
PÁNCÉLOZOTT SZÁLLÍTÓ

Nyolckerekű csapatszállító, amely az USA hadseregének tesz jó szolgálatot.

»AH-1Z
TÁMADÓ HELIKOPTER

A tengerészgyalogság támadó helikoptere, 8 hellfire- és 32 irányítatlan rakétával.

»KÉSZÍTSD EL A SAJÁT PÁLYÁD«

Az eredeti Flashpoint játék gerincét képezte a beépített küldetésszerkesztő, amivel a hadjárat után játékosok ezrei pepecseltek, hogy saját bevetéseiket elkészítsék. A Dragon Rising PC-s változata is tartalmaz egy szerkesztőt, amivel aztán olyan küldetéseket készíthetünk, amilyeneket csak szeretnénk, ráadásul mindezt nagyon egyszerűen. A játékban található összes járművet – legyen az tank, helikopter vagy akár civil eszköz – nyugodtan használhatjuk. Útvonalakat rajzolhatunk, feladatokat adhatunk magunknak vagy az MI által irányított alakulatainknak, s mindezt bármikor pillanatok alatt kipróbálhatjuk játék közben is. Persze mindennek az előnyét idővel érezhetjük majd, amikor minőségi, az eredeti hadjáratnál is jobb küldetésekkel árasztják majd el a netet a rajongók.

FÉLELEM ÉS RESZKETÉS SKITÁN

Szerencsére nemcsak kielégítő mesterséges intelligencia, de egy jól sikerült sérülésmodellezés is került a játékba. Kalibertől függően a lövedékek nem feltétlenül okoznak halálos sérüléseket, de mindig oda kell rájuk figyelnünk, ugyanis ha eltalálnak minket, három dolog történhet velünk: azonnal meghalunk (fejlövés esetén), földre vágódunk és felcserért üvöltve várjuk, hogy el ne vérezzünk, valamint megpróbáljuk saját magunk ellátni a sérülést, amire közel egy percünk van, mielőtt elvérzünk. Természetesen sérüléseink hatással lesznek fizikumunkra is, tehát ha bekapunk egy találatot, katonánk lassabban fog mozogni, illetve gondok lehetnek a pontos célzással is. Mivel kínai kollégáink is kevlárt hordanak a szívük felett, ezért hasonló jól bírják majd a megpróbáltatásokat, mint mi. Normál fokozaton a játék fehér kereszt felvillanásával jelzi, ha eltaláltunk valakit, pirossal pedig azt, ha megöltük az illetőt. Gyakran jó pár lövésre lesz szükség egy katona kiiktatásához, nehezebb fokozaton pedig a villogó kereszt hiányában sosem lehetünk biztosak abban, hogy egyáltalán eltaláltuk-e az illetőt, vagy csak földre vetette magát a támadás elől. És mivel szimulációról van szó, néha elég egyetlen eltévedt lövedék, és máris gondolkozhatunk az újrakezdésen, s ez persze sosem kellemes. Ennek hatására bizony hamar áthat majd minket a félelem, sosem tudhatjuk, mikor botlunk ellenségbe, mikor kezdenek el tüzelni ránk a közeli erdőből – s vajon mi őket, vagy ők látnak-e meg minket először. Ehhez persze nagyban hozzájárulnak a hanghatások és látvány is.

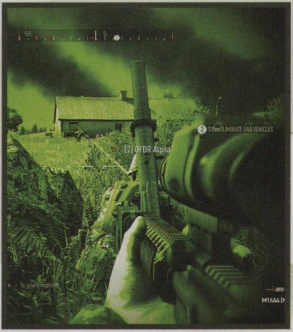
SZIMULÁLT VALÓSÁG

A Dragon Risingban nagy hangsúlyt fektettek a készítők a látványelemekre is, aminek eredményeképp gyakran fotórealisztikus megjelenítésben lehet részünk. A látótávolság kilométerekben mérhető, a növényzet, a fák, a fényviszonyok mind-mind olyan atmoszférát kölcsönöznek az alkotásnak, amihez foghatót csak igen kevés játékban láthattunk ez idáig. Persze mindez az ARMA 2 esetében is megvolt, de ott négymagos processzor alatt nem is álmodhattunk olyan képsorokról, mint amilyenek a Flashpoint 2 esetében tárulnak elénk már egy közepes beállítás mellett is. Mindezt a több száz különleges effektus teszi még életszerűbbé, az olyan látványelemek, mint a tűz, a tüzérségi robbanások, vagy a kamerába felverődő por és vér hihetetlenül filmszerűvé teszik a látottakat. Ezen felül fontos szerepet kaptak a látásunkat befolyásoló tényezők is, mint például a HDR világítás (tehát amikor világos helységről sötétbe érkezve a szemünknek idő kell a fényviszonyokhoz való alkalmazkodásához), valamint a füst megvalósítása, ami ellenfeleink látóterét, illetve a sajátunkat is blokkolhatja. A brutális látvány mellé kiváló hanghatások is társulnak, melyeknek a felvételébe nyilvánvalóan rendkívül sok energiát fektettek a fejlesztők. Minden jármű motorhangja, ajtónyitódása, de még az abroncsok súrlódása is az eredeti hűen digitalizált változata, és ezek felvételét követően semmilyen utómunkát, feljavítást nem eszközöltek: pontosan azt halljuk, amit a valóságban is hallanánk. Ugyanez igaz a fegyverekre is... 5.1-es hangrendszerrel olyan élményben volt részünk, mintha egy háborús film közepébe csöppentünk volna, ide-oda kapkodtuk a fejünket, hogy melyik irányból hallottuk a lövéseket. A betonon megpattanó vagy a földbe fúródó golyók hangja hihetetlenül életszerű atmoszférát kölcsönöz a játéknak. Emellett érdemes szót ejteni a rádióparancsokról is, melyek szakavatott katonai szlenget alkalmaznak, s negyed olyan idegesítőek sincsenek, mint a cseh konkurens játékában.

> »A hardcore mód tényleg csak egy lépésre van a valóságtól.«

SZABADSÁG, SZERETTEM

Sajnos nem minden fenékig tejfel a Dragon Rising esetében sem, ugyanis a játék egyik legfontosabb jellemzője, azaz a nyílt világ korántsem olyan szabad, mint ahogy azt reméltük. A játék hadjárata igen rövid, s ahogyan az a legtöbb játékban lenni szokott, az első küldetések csak arra szolgálnak, hogy megismerkedjünk az irányítással és az alap játékelemekkel. Aztán jönnek a húzósabb bevetések, ahol repülőteret próbálunk bevenni, éjsza-



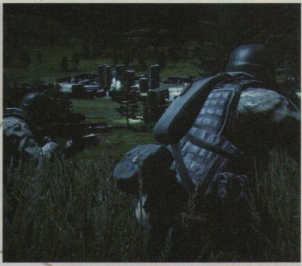
»Nem kérem, ez most itt nem a galamblövészet.

»Vajon odabenn látják, hogy én itt a fűben hasalok...?

»NYERD MEG!«

A játékot forgalmazó **CD Projekt Kft.** jóvoltából most lehetőségünk van kisorsolni köztetek egy **Operation Flashpoint: Dragon Rising** játékot, méghozzá PC-s verziót, így érdemes billentyűzetet ragadnotok, beizzítani a böngészőt, és ellátogatni a **www.pcguru.hu/opflash2** webcímre, ahol nincs más dolgotok, mint kitölteni az adataitokra vonatkozó kérdőívet, és válaszolni egyetlen kérdésre. Sok sikert mindenkinek!«

»Megyünk és bekopogtatunk. Csak egy kicsit másképp...



»Csak időben odaérjek. Csak időben odaérjek. Csak...

»MI VAN A CSOMAGBAN?

AVAGY A GYŰJTŐI KIADÁS KAPCSÁN MEGINT KITETTEK MAGUKÉRT A KIADÓNÁL

Lapunk elején már olvashattatok egy érdekes összeállítást arról, hogy milyen őrült kontrollereket képesek a forgalmazók piacra dobni, és ez bizony a gyűjtői kiadásokra is igaz, és a Codemasters sem akart kimaradni a sorból, ezért egy meglehetősen sajátos csomagot dobtak össze a megszállottaknak. A Dragon Rising Collectors Edition-je egy rohamsisakot és egy dögcédulát kínál a program mellé, és nyilvánvaló, hogy az igazán elszánt játékosok csak úgy indítják el a Hardcore módot, hogy közben ezeket viselik.«

kai küldetésben őrzött területre behatolni, stb. Mikor már a 9. küldetésnél jártunk, kezdett gyanús lenni, hogy még nem vezettünk tankot vagy helikoptert, legfeljebb terepjárókba ülhettünk bele, s ez így ment egészen a játék végéig, ami őszintén szólva eléggé szíven ütött minket. Több mint hetven különféle fegyver, több tucat jármű található a játékban, egyszerűen érthetetlen számunkra, miért nem próbálták meg a hadjáratban elénk rakni azokat. Az első részben volt olyan küldetés, ahol egy helikopterbázisra kellett belopakodnunk, majd felrobbantanunk pár madarat. Itt az egyértelmű az lett volna, hogy C4-et ragasztunk mindenhova, aztán uzsgyi, de választhattuk azt is, hogy gyorsan bepattanunk az egyikbe, felszállunk és szétlövünk mindent. De lophattunk tankot, APC-t, vagy bármi mást is. Viszont a Dragon Rising esetében erre nem volt lehetőségünk, ami igencsak fájó pont számunkra. Ettől eltekintve remek játék az új Operation Flashpoint. A látvány és a hangok kifejezetten kiemelkedők, a játékélmény terén pedig többnyire sikerült újraprodukálni a 2001-es változat legjobb pillanatait. Reméljük, hogy a hozzáadott küldetésszerkesztő beindítja az emberek fantáziáját, s heteken belül jobbnál jobb küldetésekben mérhetjük össze tudásunkat az online játékmódokban.«

»Úgy feszítünk itt, mint a büszke pók a lucernásban.

»Tök jó ez az éjszakai célzás, de hogy nézzek így a lábam elé...?

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»91%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/635

»Bár biztos lesznek komoly kritikusai, számunkra kellemes perceket szerzett a játék, s összességében elmondható, hogy jó munkát végeztek a Codemastersnél.

»CHRIS

PRO »Életszerű látvány közepes gépen is, hihetetlenül jól működő mesterséges intelligenciával..

KONTRA »A hadjáratban kevés a vezethető jármű, s nem igazán érezni az első részre jellemző szabadságot.

GÉPIGÉNY» 2.4 GHz Dual Core CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA, 8 GB HDD

»87%«

»fejlesztő: Piranha Bytes »kiadó: Deep Silver »web: risen.deepsilver.com

Meghalt a király! Éljen a király!

A Piranha Bytes Németország egyik legelismertebb fejlesztőbrigádja – különös, hogy mindezt úgy érte el, hogy csak és kizárólag Gothic-játékokat gyártott. Most azonban a Piranha legalább cím szintjén valami másba fogott...

írta» NIGHTBAGOLY

»Ha magatoktól nem jöttök rá, akkor segítünk, ő egy „bányász".

A világot valaha istenek uralták. Nagyképűségükben, gőgjükben azonban nem figyeltek oda az emberre – harcaikat és praktikáikat a gyíklények segedelmével vívták, akik azonban, talán pont ezek miatt a küzdelmek miatt egyre kevesebben lettek, és kiszorultak a földről. Az emberek még a kezdetekkor megpróbáltak hinni valakiben, imádkozni valakihez, aki meghallgatja őket, de az istenek nem figyeltek – így, amint az ember meghódította a világot, az istenek szépen lassan el lettek felejtve. Templomaik – egy letűnt világ emlékképeiként – elsüllyedtek, szépen lassan beterítette őket a por és a feledés homálya. Történetünk kezdetén azonban valami hirtelen megváltozik, hatalmas viharok tombolnak szerte a világban, rég elfeledett ősi romok emelkednek elő a semmiből, s ezekből nevenincs borzalmak özönlenek az emberekre. Úgy tűnik, a különös fenyegetés epicentruma egy sziget, amelyen hajótörést szenved egy férfi. Mikor a viharban magához tér, még nem sejti, de érkezése a vég kezdete, a ahjótörött olyan események elindítója, amelyek nem csak a saját, de az általa ismeretlen sziget, sőt, az egész világ sorsát eldöntik majd...

AMEDDIG A SZEM ELLÁT

Rögtön az elején érdemes szemügyre venni a grafikát, amely méltó a fejlesztőbrigád hírnevéhez, vagyis gyönyörű, habár le kell szögeznünk azt is, hogy vannak részletek, amelyekbe nyugodt szívvel bele lehet kötni. A körítés mindenesetre alaposan megdolgozza majd a számítógépünket: a látványos tájakat elképesztően jó effektekkel teszik meseszerűvé. Van itt minden, mint a búcsúban – a Gothic 3-ban már látott mélységélesség végre tökéletesen illeszkedik a játékba, a nap fénye megtörik az útjába kerülő objektumokban (legyen az egy épület, vagy éppenséggel egy fa koronája), akad még HDR is, amely az Oblivion óta lényegében elvárás minden RPG-ben. A táj megjelenítésén, és az ahhoz tartozó effekteken egyszerűen lehetetlen fogást találni: vihar idején a villámok szó szerint elvakítják az embert, a gyönyörűen és buján megrajzolt aljnövényzet (amely végre nem a szemünk előtt két méterrel olvad ki a semmiből) pedig hajladozik a szélben, tehát a szoftver ezen része közel hibátlan. Miután külsőség, érdemes a játék hanganyagáról is szót ejteni, ez a rész ugyanis abszolút tökéletesre sikeredett. A szinkron pazar (nyoma sincs a Gothic 3-ban cikinek ható sikoltozásoknak, nyögéseknek), az ékes angolsággal elmondott szövegeket többek között két Gyűrűk Ura-sztár, John Rhys-Davies,

A különböző útvesztők sokkal komolyabb hangsúlyt kapnak a Risenben, mint az eddigi Gothicokban: halálos csapdákon kell keresztülverekednünk magunkat, miközben nemcsak az ügyességünkre, de a fejtörők megoldásában a szürkeállományunkra is szükség lesz.

»A Risenben új értelmet nyer a lepkevadászat.

»A DON«

A sziget szinte korlátlan ura volt, amíg meg nem érkezett az inkvizíció, és száműzetésbe nem üldözte. Bár hatalmát és vagyona nagy részét elveszítette, befolyása a régi: egy eldugott mocsárból, emberei hűségére támaszkodva próbálja meg visszavenni régi hatalmát, és nem mellesleg annyi kárt okozni az inkvizíciónak, amennyit lehet. Csapata az ellenségei szerint rablóbanda, szerinte azonban a függetlenségért meghalni is képes hősök csoportja.«

»MENDOZA INKVIZÍTOR

A KARAKTER, AKINEK ANDY SHERKIS KÖLCSÖNÖZTE A HANGJÁT

Az inkvizítor jelleme sziklaszilárd, bár céljai nehezen követhetők: rögeszmés vezető, aki harci tudásával, mágikus képességeivel kivívta emberei tiszteletét, és ellenségei félelmét. Karizmatikus, önfejű ember, aki nehezen bízik meg másokban, és képtelen elfogadni az övétől eltérő véleményt. A szigetre érkezése után röviddel átvette a hatalmat és a félelmet parancsoló magma kastélyt – ebben elsősorban az ügyessége és sötét praktikái segítették, amelyekkel képes a gyengébb elméjűeket hűségre kötelezni.«

és Andy Sherkis szájából hallhatjuk – bár utóbbi, akárcsak a Jackson-filmben Gollamként, most is úgy játszik a hangjával, hogy lényegében felismerhetetlen „előképzettség" nélkül. De nemcsak a szinkron parádés, a húsba fúródó fém keserves hangja, az összecsapó pengék csendülése, a varázslatok mély basszusa szintén a tökéletesség határát súrolja – ezt pedig csak és kizárólag rossz zenével lehetne homályba lökni, de mit ad isten, ez sem sikerült. A Risen zenei témája és hangszerelése sokkal visszafogottabb, mint a Gothic 3 kissé nagyzoló taktusai, a dallamvilág ezúttal inkább a legendás sorozat első részére hajaz, éppen ezért szintén a kifogástalan jelzővel illethetjük. A lenyűgöző táláláson túl van még egy dolog, amelyet szinte már vártunk ezektől a srácoktól: konkrétan a hibák sokasága, amik a cég eddigi játékait szinte élvezhetetlenné tették az első komolyabb patch érkezéséig. A Risen fejlesztésekor ígéretet kaptunk rá, hogy a JoWood sürgető ostora nélkül ezúttal minden másképp lesz – és ez most igaznak bizonyult. A gyártósorról legördülő változatot teszteltük, vagyis mentes volt bármiféle utólagos javítástól, mégis, se egy komolyabb hiba, se egy elakadást okozó marhaság nem merült fel a teszt során. Döbbenetes, hogy mennyi minden múlik a kiadón: a Deep Silver közel hat hónapot adott a játék tesztelésére, amely idő ha pénzkiesést is okozott, azért meghálálta a türelmet. A Risen képében megjelent ugyanis az első olyan Piranha Bytes-játék, amely már a debütálás napján is tökéletesen élvezhető – és ez még akkor is nagy szó, ha a videokártya driverének függvényében pár villogó textúra, illetve levitálás közbeni teleportálás előfordul. A gépigény meglepően szerény – egy olyan konfiguráción, amely alatt a Gothic 3 elvérzik, a Risen tökéletesen játszható, bár a szoftver nem éppen zsebpénzbarát, hiszen nem támogatja a GeForce 8-as széria alatt található videokártyákat. Ezekkel is elindul, de a lenyűgöző fényjátékot képtelen lerenderelni, ezáltal úgy fest a program, mintha a nap 24 órájában sötét ködben bóklásznánk. Hogy ne csak a pozitívumokról essen szó: sajnos a cég animációért felelős szakemberei még mindig elég alulfizetettnek tűnnek. Bár harc közben már jobban hasonlítunk egy ténylegesen az életéért küzdő emberre mintsem egy 3D-s pacára, de a gyaloglás és az ugrás még mindig a röhejesség határát súrolja. Ezt súlyosbítandó meg kell jegyeznünk, hogy olybá tűnik, a Piranha Bytes szakemberei haragszanak a nőkre: az előző Gothicban lényegében nem volt asszony, s bár a Risenben van, de erre első pillantásra igen nehéz rájönni. Aránytalan, lélektelen modellek születtek a gyengébbik nem képviselői számára, ami azért is gáz, mert igazán komoly karakterekre is bukkanhatunk a nők között.

»Tíz évvel a Gothic első része után végre itt a trónkövetelő...«

EGY SZÁL GATYÁBAN

Nem is beszélhetnénk Piranha Bytes-játékról, ha a felütés nem követné hűen a cégtől már megszokott vonalat. A Risenben – akárcsak az eddigi Gothic-részekben – ismételten egy szál gatyában és egy bottal kezdünk. A változás csupán annyi, hogy ezúttal ezt teljesen komolyan kell gondolni, hiszen a játék nyitányában egy hajótörést követően térünk magunkhoz a helyszínen. Egy bevezető küldetésben (ahol egy útitárs hölgyet kell tutujgatnunk) a játék megtanít az alapokra, amely esetünkben nemcsak a harcot jelenti, de például okáért az állatok levágását és a belőlük való hús megsütését is. A játék elején gyakorlatilag az étkezés az egyetlen megoldás – az alvást leszámítva – az életerőnk visszatöltésére, így új értelmet nyer a pucér szakács kifejezés, hiszen nincs is annál mókásabb, amikor egy szakadt gatyóban, az életünket egy csúnya nézéssel kioltani képes szörnycsapat aktív figyelme mellett sütjük meg a betevő falatot, hogy továbbmehessünk célunk felé. Egy szerepjáték sarkalatos pontja a harcrendszer, amely mindig problémás kérdés a műfaj esetében (vagy túl sok, vagy túl kevés...). Nem kell megijedni, a fejlesztők ezúttal megfelelő érzékkel lőtték be az egyensúlyt. Igaz ugyan, hogy ezúttal is az egerünkkel kell darálgatnunk, de a Risen esetében a ritmusérzék, és a gondolkodás is nagy hangsúlyt kapott. Folyamatosan figyelni kell az ellenfelünket, megérezni azt a kulcspillanatot, amikor lankad a védelme, sőt, később már csak akkor tudunk sikereket elérni, ha mi magunk kényszerítjük őt hibák

RISEN VAGY GOTHIC 4? – AVAGY ÚJAT ALKOTOTT-E A PIRANHA?

GRAFIKA: A Gothic a megjelenésekor az elment kategóriába volt sorolható, a Risen azonban korszerű és látványos, megállja a helyét a konkurenciával szemben. **HARCRENDSZER:** A Gothicnak kellően ritmikus, bár kissé nehezen tanulható harcrendszere volt, a Risen azonban jóllehet egy szál egérrel is vezényelhető, mégsem süllyed a puritán hack'n'slashek közé. **HANGULAT:** Bár a Risennek nincs oka szégyenkezni, a Gothic első részének kilátástalansága, szürkesége, közönye utánozhatatlan. **KÜLDETÉSEK:** A Risen kellően változatos és egyedi küldetésekkel operál, de ezzel a nagy elődben sem volt különösebb probléma. **LEHETŐSÉGEK:** A Risenben minden megvan, amit annak idején szerettünk a Gothicban, de sokkal átgondoltabb, használhatóbb formában. **VÉGEREDMÉNY:** Közel tíz esztendőt kellett várni erre a pillanatra, de végre megérkezett: van egy játék, amely összességében jobb és szórakoztatóbb, mint a Gothic első része.

elkövetésére. Bár a csaták így is relatív könnyűek – nyoma sincs az első Gothickok frusztráló nehézségének –, valójában odafigyelést igényelnek, és kifejezetten szórakoztatók. Amint túl vagyunk a bevezetésen – meg az első sokkon, hogy itt bizony a szörnyek nem követik a szintünket, vagyis ha egy nagy gusztustalanságba vágjuk a fejszénket, akkor könnyedén ott is hagyhatjuk a fogunkat –, és bekerülünk vagy a városba, vagy a Don táborába, kidomborodik a szoftver másik nagy erőssége, a küldetések változatossága. Akad itt túszmentés, megfigyelés, ló helyett tehénfejjel való elrettentés, kincskeresgélés, és még sorolhatnánk hosszan. Eleinte úgy gondoltuk, gyorsan lezavarjuk a várost, aztán mehetünk a következőbe – a végigjátszás után derült ki, hogy a program legélvezetesebb része a városban való beszélgetés és nyomozgatás. Szinte hihetetlen, de példának okáért a Gothic 3 gyűjtögetős küldetéseinek nyomát sem találjuk, a nyílt világú szerepjátékok legérdekesebb missziósorozata, a mágussá válás előtti gyilkoskergetéssel, és egyéb kísérőfeladatokkal együtt viszont helyet kapott a Risenben. Aztán a harmadik felvonásnál hirtelen történik valami: a játék megszűnik Gothicnak lenni, és átmegy egyfajta útvesztős-kincskeresgélős mókába. A váltás nagyon hirtelen jön – elvégre odáig még csak egy nyamvadt pincébe sem kellett lelátogatnunk –, és egy teljesen új ízzel ajándékozza meg a kitartó játékosokat. A poros, fáklya vagy fényvarázslat nélkül gyakorlatilag teljesen átláthatatlan útvesztők, a halálos csapdák, a remek, bár kicsit talán túl egyszerű fejtörők nagyszerű szórakozást nyújtanak, még akkor is, ha a belépés gyakorlatilag elvágja a „fenti szálat", azaz a játékos szinte teljesen lekényszerül a föld alá.

»Az alkímia képesség a leghasznosabb szakma a játékban: nem csak gyógyító italokat kotyvaszthatunk, de némelyik segedelmével akár az alaptulajdonságainkat is növelhetjük.«

FOGPISZKÁLÓ, HA EL NEM SZÚROM!

Természetesen nem is beszélhetnénk igazi szerepjátékról, ha a program csakis harcból és küldetésmegoldásból állna. Az élmény fokozása érdekében a Risen rengeteg foglalkozással kecsegtet, ráadásul ezek mindegyike a játék adott szakaszában 100%-ig kihasználható. Bányászhatunk, fegyvereket és ékszereket kovácsolhatunk – ezek főképp a program elején lesznek a hasznunkra, hiszen

»Üvegszemre nem tellett, az összes pénzem elment fogszabályozásra.

»Bár nem látszik, de éppen Legolast vettem célba! Drukkoljatok!

»KONZOLON IS«

A külföldi szaksajtó képviselői először a Risen Xbox 360-as változatát kapták kézhez, és alaposan megrémítették a leendő vásárlókat: a kritikák szerint a játék ugyanis rusnya, játszhatatlan, és olyan bután van összerakva, hogy arra szó sincs – körülbelül 40%-okat kapott mindenhol, ahol beleszagoltak. A PC-s változat debütálása után aztán kiderült, hogy nem a programmal, pusztán a konzolos változattal van a gond – jelen sor írójának sikerült megnéznie a játékot a Microsoft ketyeréjén, és el kell ismerni: amit el lehetett szúrni, azt a Piranha Bytes felügyelete alatt dolgozó külsős csapat elszúrta. A látvány alulmarad a Gothic második részével szemben, az irányítás hihetetlenül botrányos, ráadásul sikerült olyan betűtípust alkalmazni, amely még a legjobb televíziókon sem látszik a képernyőtől fél méternél messzebb ülve. Nem tudjuk, hogyan lehetett ezt így, ebben a formában piacra dobni, de annyi bizonyos, hogy se a PC-s változathoz, se a csapat eddigi munkáihoz nem méltó a konzolos verzió.«

»Tűzoltó legyek vagy katona? Vadakat terelő juhász?

»EGY CSIPETNYI VARÁZSLAT«

Akárcsak a Gothic első részében, a Risenben is komoly felkészülés előzi meg a misztikus tanokba való beavatottság lehetőségét – magyarán szólva mielőtt varázslók lennénk, egy igen komoly küldetéssorozaton kell átverekednünk magunkat. A küzdelem azonban megéri: a játékban található mágiák mindegyike használható, ráadásul mágusként lehetőségünk van korlátlan alkalommal használni a levitáció varázslatot, amelynek segítségével hatalmas magasságokból lebeghetünk alá sérülés nélkül, és beláthatjuk magunk alatt az egész szigetet.«

remekbe szabott felszerelést kalapálhatunk össze magunknak. Ha akarunk, virágokat szedhetünk hogy azokból különböző italokat kotyvasszunk – ez végig jól jön, eleinte az életerőt és manát gyógyító löttyök miatt, később a statisztikákat véglegesen megnövelő változatok okán. Ha úgy tartja kedvünk akár varázstekercseket is írhatunk, amelyek ha másra nem is, pénzkeresésre ideálisak – és így tovább. Bár számos szerepjátékban a harcon kívüli szakmák főképp csak az időhúzást szolgálják, a Risenben tényleg mindent érdemes használni. Persze nem egyszerre. A játék fejlődési rendszere ilyen szempontból az első Gothicot idézi, így a szintlépésenként kapott úgynevezett tanulópontjainkat alapos megfontolás után érdemes csak elkölteni. Bár nincs karaktergenerálás (az említett hajótöröttel kell belevetnünk magunkat a kalandokba) élesen elkülönülnek a szerepjátékok kasztjai: ha a fegyvereket fejlesztjük, kész is a harcosunk, ha ezt megspékeljük némi mágiával, máris kaptunk egy papszerű karaktert, ha pedig csak és kizárólag az árkán hatalmakat kívánjuk uralni, megtehetjük azt is, és már van is egy varázslónk. Miután a végigjátszás folyamán a 30. szint környékéig juthatunk el, nincs lehetőség mindenhez értő karaktert alkotni – döntenünk kell, és ennek tükrében megoldani a felmerülő helyzeteket. Pár ziccer is kimaradt: bár tanulhatunk zsebmetszést, lopakodást, zárnyitást, mégsem hozhatunk létre igazi tolvajt, hiszen hiába lövünk rá észrevétlenül az ellenfélre, ez semmiféle bónuszt nem biztosít. Bár jó pár óra játék után karakterünk ereje már elégséges ahhoz, hogy tényleg hősnek érezzük magunkat, azt le kell szögeznünk, hogy az út, amíg odáig eljutunk, közel sem fáklyásmenet. Bár pénzszűkébe meglehetősen ritkán lehet kerülni, amikor ez megtörténik, akkor már az életben maradás is kihívás, valamint egészen a záró képsorokig úgy érezhetjük, hogy semmire sem elég a kapott tanulópontok száma. Ez azonban jól van így – aki könnyed délutáni sétára számított, az valószínűleg még életében nem játszott PB játékkal. A Risen ugyanis szinte egészen a végéig iszonyú nehéz, és ez adja az egyik legnagyobb varázsát: végig van kihívás, nem egy szörnynek, vagy ellenségnek kell jó párszor nekiesni a sikerélményhez – amely, ha megérkezik, komolyabb eufóriát jelent, mint bármelyik konkurens komplett végigjátszása.

VÉGE?

Természetesen a Risen sem tökéletes. A bejárható térkép sajnos kicsi, ráadásul a kalandnak olyan hirtelen lesz vége, hogy még a legjószívűbb játékosok is tátott szájjal kérdezgetik majd: tényleg csak ennyi volt? Természetesen mindezek mellett elviseltünk volna pár fajsúlyosabb bestiát is (például okáért sárkányokat), de hát kell valami a folytatásra is, amely remélhetőleg minél hamarabb érkezik – és abban is bízunk, hogy ennek kapcsán már a történetírók is kicsit többet dolgoznak majd. Kár köntörfalazni, amilyen érdekesen indul a sztori, olyan gyorsan csap át teljes érdektelenségbe. Hiányzik egy komoly fordulat, és a kidolgozott történet hiányában a szoftver inkább csak egy nagyszerű sandbox egy központi szállal, semmint egy epikus szerepjáték – no, nem mintha ez olyan komoly gond lenne, meg legalább a lehetőség is adott a folytatáshoz, illetve esély a konkurenciának, hogy legalább valamiben überelni tudja a maroknyi lelkes germán munkáját. A helyzet ugyanis az, hogy a gyengécske sztorin kívül másban szinte lehetetlen túlszárnyalni a srácokat, a most kivesézett játéknak ugyanis lelke van, ez pedig a mai technokrata világban ritka kincs.«

»Én szóltam, hogy az öngyújtó nem játékszer...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/906

»Elképesztően jól összerakott akció-szerepjáték, amelynek vannak apróbb hibái, de ezek mégsem torzítják a mesteri összképet.

»NIGHTBAGOLY

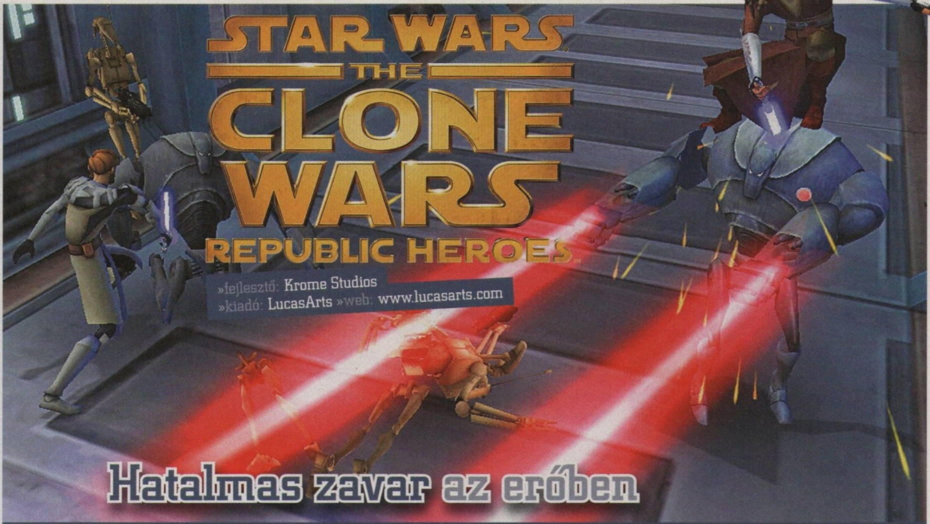
PRO »Kitűnő hangulat. Remek zene. Izgalmas és változatos játékmenet.

KONTRA »A női modellek és a mozgások nem az igaziak. A világtérkép kicsi. 30-40 óra alatt végigjátszható.

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB PS 3.0 VGA, ~2,5 GB HDD

»86%«

»Risen«



Hatalmas zavar az erőben

Az elmúlt években olyan kevés Star Wars tematikájú játék jelent meg PC-re, hogy azonnal felkapjuk a fejünket és reménykedni kezdünk, mikor mégis felbukkan egy, a Csillagok Háborúja világában játszódó program. Sajnos azonban nem minden arany, amire Star Wars logót biggyesztenek...

írta» BATE

Hardcore Star Wars rajongók körében mind a mai napig éles vitákat szít a Klónháborúk idejébe kalauzoló rajzfilm-sorozat, amit vagy imádnak, vagy gyűlölnek az emberek, középutas véleménnyel eddig igen ritkán találkoztunk. Cikkünkben nem kívánunk állást foglalni sem a széria mellett, sem ellenében, kizárólag a játékra koncentrálunk, s biztosak vagyunk benne, hogy ezúttal nem lesz komoly véleményütközés, mindenki egyöntetűen kiáll majd azon megállapítás mellett, miszerint a The Clone Wars: Republic Heroes egy digitális formába öntött katasztrófa.

HONNAN SZÁRMAZOL?

Amit bizton állíthatunk, hogy a Lucasarts megirigyelte a Travellers Tales által életre hívott Lego játékok tömkelegét, és az ott látott sémát egy saját játékba ültetve igyekeztek kihasítani egy jókora szeletet a hat-tizenkét éves korosztálynak szóló játékok tortájából. Igazából ezzel még nem is lenne baj, hiszen bár a Lego-kalandok (Star Wars, Batman, Indiana Jones) egy idő után meglehetősen önismétlőek voltak, még így is lekötötték és szórakoztatták az embert, akár tizenkét éves kor felett is. A Republic Heroes legnagyobb problémája tehát nem az ötletlopás, hanem az, hogy az egyébként működőképes receptet olyan szinten baltázták el a fejlesztéssel megbízott Krome Studiosnál, hogy attól könnybe lábad az ember szeme. Mert hát miről is van szó tulajdonképpen? A legújabb Star Wars-játék az egyszerűbb akció-platform műfajt gazdagítja, megspékelve a Lego franchise-ból már jól ismert kooperatív móddal, azaz minden pályán két karakterrel vágunk bele a kalandba, az egyiket mi irányítjuk, míg a másikat vagy egy barátunk, vagy a gépbe kódolt mesterséges intelligencia. A ránk váró szakaszok során mindenféle platformokon kell ugrálnunk, robotokat és egyéb ellenfeleket kell eliminálnunk, és gyűjtögetnünk kell a kis kék gömböket, amikből aztán a játék „boltjában" vehetünk mindenféle hasznos (csalások és képességek) és kevésbé hasznos (különböző fejfedők) extrát. A játékban több karakter kapott helyet, és van egy szisztéma, miszerint a jedis pályákat mindig egy olyan követi, ahol klón katonákat kell kommandíroznunk. A jedikkel fénykardozhatunk, használhatjuk az erőt és nagyokat ugrálhatunk, míg a klón harcosokkal lövöldözhetünk és gránátokat hajigálhatunk az ellenfelekre, sőt, a karakterekkel olykor még járműves rombolásban is részt vehetünk, alkalmanként pedig egyszerű puzzle-feladványokat kell megoldanunk. Nem egy bonyolult játékmenet – mondhatnátok nyugodtan – de mi a baj ezzel, néha kell ilyen is. És valóban, nem is ez szúrja a szemünket, sokkal nagyobb gond, hogy amit lehetett, azt a készítők elszúrták a játékban.

»Egy időben úgy volt, hogy Magyarországon forgatják az élőszereplős Star Wars-sorozatot, de aztán a Cseh állam nagyobb adókedvezményt adott a stúdiónak, így náluk kezdődhet a forgatás.«

»Ezen a képen a rohamosztagosok jelképezik a fejlesztőket, a robotok pedig a feldühödött rajongókat.

RÉMÁLOM A STAR WARS UTCÁBAN

Először is, a játék rögzített kameranézetekkel dolgozik, ami nem lenne probléma, ha ezek a nézetek normálisan lennének beállítva. Sajnos azonban nincsenek, így előfordul, hogy egész egyszerűen nem látjuk a kijáratot az adott pályaszakaszról, nincs rendes térérzékelés, így karaktereinkkel értelmetlenül hullunk sokadszor is a szakadékba a platformok között, mert egész egyszerűen nem tudjuk belőni, hogy hova kellene navigálnunk szerencsétlen jedijeinket. Ha ez nem lenne elég, akkor érdemes kitérnünk az irányításra is, ami így 2009-ben több, mint nevetséges, hiszen egész egyszerűen hiányzik belőle a precizitás, és a játékosnak olyan érzése van, mintha a program pillanatnyi késésekkel reagálná le az egérrel és a billentyűzettel bevitt

»ZAVAR AZ IDŐBEN«

Ha esetleg nem lennénk képben az animált Star Wars-sorozatot illetően, akkor érdemes tudni, hogy a széria már túl van az első évadon, jelenleg a másodiknál tart, és ennek a második évadnak volt a nyitó epizódja az a film, amit a világ számos pontján (így hazánkban is) meg lehetett tekinteni a mozikban. Maga a sorozat az eredeti Star Wars 2. és 3. epizódja között játszódik, a játék pedig a rajzfilmsorozat első és második évadja között helyezkedik el.«

»A változatosság kedvéért ismét rohamosztagosok és robotok...

»STAR WARS: CLONE WARS

EZEK A KLÓNOK NEM AZOK A KLÓNOK

A Star Wars nem tartozik a könnyen követhető univerzumok közé, hiszen a filmek mellett már kismillió könyv, sorozat, képregény bővítette a Csillagok Háborúja palettáját. A hatalmas káoszon belül egy kisebb káosz a Klón-saga, amely az Episode 1-3. történeteiből nőtte ki magát, és 2003-ban készült belőle egy három évados kézzel rajzolt rajzfilmsorozat is. Ennek volt a címe a Star Wars: Clone Wars, ám ennek semmi köze a most tárgyalt játékhoz, és a hozzá kapcsolódó sorozathoz.«

mozdulatainkat – próbálunk például felugrani egy robot hátára, de a karakter nem abba az irányba indul el, amerre szeretnénk, az ugrás megnyomásával pedig néha nem hogy közelebb, de inkább távolabb kerülünk az adott ellenféltől. Mondjuk a jediket irányítva még egészen tűrhető a helyzet, de amikor a klón katonákra kerül a sor, akkor gyakorlatilag kikerülhetetlen az idegbaj. Célozni ugyanis nem lehet, a figuránk arra lő, amerre néz, de mivel az irányítás igen darabos, az esetek nagy részében arra leszünk figyelmesek, hogy hiába forgatjuk a karakterünket, az előttünk lévő robotot képtelenek vagyunk eltalálni, mert vagy a jobb vagy a bal irányba kerülik ki a lövedékeink. A repertoár egyébként tartalmaz fedezékharcot is, igaz, a pályaelemek mögé behúzódva még tovább romlanak a pontosan bevitt találatok esélyei. Ennek köszönhetően a katonás részek frusztrálóak, rászokunk a gránátok dobálására, mert azokkal legalább célozni lehet, nem mellesleg pedig alig várjuk, hogy vége legyen az adott pályának, mert a kommandós szerencsétlenkedéshez képest a jedis ugrabugrálás már kifejezetten üdítő. Ami még roppant bosszantó, hogy az egyes szakaszok részegységekből épülnek fel, azaz néha olyan érzése van az embernek, mintha egy régi kalandjátékban lenne, végigmegyünk az egy képernyőnyi pályaszeleten, majd a szélén ki, vágás, és a játék egy újabb pályarészleten folytatódik. Értjük mi, hogy a Csillagok Háborúja filmekből kölcsönzött vágási technikákkal a Star Wars filmek hangulatát akarták belecsempészni a programba, de ez a megoldás egyrészt megtöri az amúgy sem túl parádés játékmenetet, másrészt

nincs annál rosszabb mint, mikor egy lövöldözés közepette vált a kép, és jó pár másodpercig azt sem tudjuk, hogy hol vagyunk és mire lövünk, mert teljesen megváltozik a kamera látószöge és nem ott bukkanunk fel, ahol logikus lenne. Bár ezek a hibák apróságnak tűnnek, a játék közben, a sokadik alkalommal már kellően idegesítőek, és a többi mechanizmusbeli problémával párosítva egészen odáig fokozzák a helyzetet, hogy az ember mérgében inkább kikapcsolja a játékot, és hagyja az egészet a fenébe.

AZ ERŐ SÖTÉT OLDALA

Sajnos a fenti sirámokkal még nem értünk át teljesen az erő sötét oldalára, hiszen akad még a jóból. A Republic Heroesban nemcsak az irányítás és a kamerakezelés botrányos, de a külcsín is megér egy misét. A rajzfilm grafikáját lehet szeretni meg nem szeretni, ám ettől teljesen függetlenül mondjuk, hogy a játékba történő átültetése igen idejétmúltra sikeredett: kissé gagyi textúrák, baltával faragott karakterek, az egyediség és az eredetiség teljes hiánya. Mindez pedig meg van fejelve a teljesen ötlettelen pályatervezéssel, önismétlő küldetésekkel, és egy kaptafára készült logikai feladványokkal. Az egyetlen részegység, amelyet nem érhet komolyabb kritika, a zene és a szinkron, ezek ugyanis simán megütik az elvárt szintet – kár, hogy a játék többi elemébe nem öltek ennyi energiát, ugyanis a végeredmény egy olyan program, amit nem ajánlanánk senkinek jó szívvel. Hiába készült nagy valószínűséggel a fiatalabb korosztálynak, a frusztráló irányításnak és a rossz pályatervezésnek köszönhetően még ők sem szórakozhatnak vele teljesen önfeledten. Nagy csalódás ez a Star Wars névre nézve, s nem maradt más, mint hogy tovább várjunk a Force Unleashed PC-s megjelenésére...«

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1655

»Egy egyszerű de élvezetes játék kerekedhetett volna a Republic Heroesból, ha nem szúrják el szinte minden elemét. Ebben a formában ez a játék inkább szenvedés, mint szórakozás.

PRO »Egyetlen pozitívuma, hogy nem kötelező játszani vele.

KONTRA »Irányítás, pályatervezés, grafika, kamerakezelés, gyakorlatilag minden...

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, Nvidia 7300 GS vagy ATI X1600, 8 GB HDD

»45%«

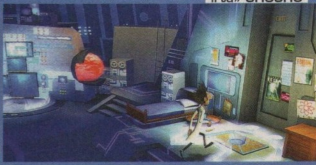
CLOUDY with a chance of MEATBALLS

»fejlesztő: Ubisoft Shanghai »kiadó: Ubisoft »web: www.cloudyvideogame.com

Felhős ég húsgolyóval

A Derült égből fasírt egy gyerekkönyv alapján készült mozi, melynek bizarr képi világa és története sokakat elijeszthet, holott a film egész szórakoztatónak tűnik a bemutató alapján. Nem úgy, mint a játékváltozat...

írta» CHOCHO



Mit csinál egy játékfejlesztő csapat, ha olyan rajzfilm játékváltozatának elkészítését kapja feladatául, ami valószínűleg nem lesz megasiker? Nos, jobb esetben csinál egy platformjátékot, amihez Mario vagy Sonic adja az ötletet. S mi van, ha ez a team nem okos? Hát akkor csinál egy fertelmet, ami egy az egyben olyan, mint a Disney stúdió Up!-ja. Az Ubisoft Shanghai pont így járt el, úgyhogy az eredménynél még a romlott fasírt is élvezetesebb lehet.

EZ AZ ÉG NAGYON FELHŐS

A sztori egy Lockwood nevű feltalálóról szól, aki kifejleszt egy masinát, amitől az égből hull a kaja. A dolgok eleinte jól mennek, később meg már nem annyira, lévén óriási ételdarabok esnek a földre, veszélyeztetve ezzel barátaink testi épségét. A Cloudy ennyi történettel bír, és nem is nagyon mesél semmit játék közben, kész csoda, hogy kiderült, miért van mindenféle táplálék szétszórva szigetünk utcáin. Lockwood agymanipulált majma segítségével egy rövid fejezetekre osztott pályasorozatban igyekszik rendet teremteni az utcákon, és amint az egyes szakaszok végére érünk, kajaszóró ördögi masinákkal is meggyűlik a bajunk. Minden pálya kezdetén egy szereplő szépen eldarálja, mi a probléma, mi meg kiszaladunk az épp szükséges „fegyverrel", hogy megmutassuk az elszabadult élelmiszereknek, ki szokott megenni kit. Az eszközök a villától kezdve a hajszárítón át a porszívóig terjednek, és mindegyik egy-egy adott ellenféltípust iktat ki. A gond ott kezdődik, hogy a játék ezt semmilyen formában nem adja a tudtunkra, szóval ahhoz, hogy tudjam, mit kell használnom a fagyi elolvasztása érdekében, már rögtön a beállításokkal kell kezdeni a kalandot. Amúgy a játékra eleve jellemző, hogy nem mond el semmit, szóval vagy rájössz, vagy nem. Aranyos – főleg, ha azt vesszük figyelembe, hogy ez a program a fiatalabb korosztálynak készült.

ROMLOTT ÉTEL

Az ellenfelek kimerülnek az életre kelt ételkülönlegességekben, és az ő eliminálásuk mellett a pályákon egyszerű, de fárasztó logikai feladványokat kell megoldanunk. Vezethetünk járműveket, ugrabugrálhatunk, vagy csak szimplán gyűjtögethetjük azon kék bigyókat, amelyekért a pályák végén pontszámot kapunk. Ha alaposak vagyunk, feloldhatunk pár extrát, de ennek nem sok értelme van, hisz az egész játék alig ölel fel 4-5 órát, bár már ennyi is bőven elég lesz, hogy ráunjunk az egészre. A szintek ötlettelenek és egyszerűek, a készítők ezt próbálták palástolni az Up!-ban már látott kooperatív játékmenettel, de nem mondhatnám, hogy sikerrel jártak. Ilyenkor az egyik játékos Lockwoodot, a másik annak házi majmát, Steve-et irányíthatja, egyazon billentyűzetről, ugyanazon képernyőn. Ha valamelyikük kiszalad a képből, akkor a másik három másodperc múlva mellételeportál, szóval teljesen felesleges együttműködni.

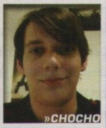
INKÁBB EGYEN MEG A KAJÁM!

A játék unalmas és egyszerű, és ezt csak tetézi a grafika. Értem én, hogy a dizájn a filmet másolja, de az egész olyan, mintha a fejlesztők komoly LSD-függőség közepette készítették volna a programot. Az animáció és a poligonszám még elmegy, azaz körülbelül PS2 szintű, szódával épphogy fogyasztható. Az irányítás viszont mindennek a teteje, mert a kameranézet sosem vált, a járműveket pedig nem a megszokott „gáz, fék, kanyar" módszerrel terelgethetjük, hanem amelyik kurzort nyomjuk, arra fordulnak és indulnak is el. Őrjítő, amikor az ember egy kis helyre akarna navigálni, de nem megy. Vajon kipróbálta ezt ott valaki? Na mindegy... A lényeg, hogy ismét egy olyan moziadaptáció került a piacra, amit jobb, ha messziről elkerültök.«

GRAFIKA»	»32%
HANG ÉS ZENE»	»20%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/

»Aki azt hitte, hogy a Up!-nál már nem eshet lejjebb, az nézze meg ezt a förmedvényt, és rettegjen, mert garantált, hogy hosszú időre elmegy az étvágya a filmadaptációktól.



»CHOCHO

PRO »Nem kötelező megvenni.

KONTRA »Most soroljam?

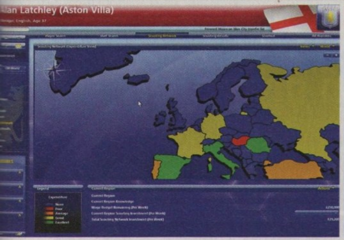
GÉPIGÉNY» P4 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB VGA, 3.5 GB HDD

»29%«

Championship Manager 2010

»fejlesztő: Beautiful Game Studios »kiadó: Eidos »web: www.championshipmanager.co.uk

A Sports Interactive és az Electronic Arts idén már jogosan aggódhat a 2005 óta gyengélkedő Championship Manager széria legújabb epizódját látva, mivel az Eidos és a Beautiful Game Studios kooperációjában megjelent CM10 ebben a szezonban bizony a fénykorát idézi.



Már a tavalyi Championship Manager is mutatott bíztató jeleket arra nézvést, hogy előbb-utóbb a Beautiful Game Studios fejlesztői ráéreznek, hogy mire van szüksége egy fanatikus fociőrültnek egy menedzserjátékban, a CM10 pedig ha nem is tökéletes, de a maga nemében egészen kiváló lett. A közel két esztendőn át zajló fejlesztési procedúra során ugyanis nem csupán esztétikai jelentőségű ráncfelvarráson, hanem ha fogalmazhatok így, komplett szívátültetésen esett át a program. Előbbinek köszönhetően a sok új opcióval bővült, ám mégis letisztult kezelőfelületen továbbra is gyorsan és könnyedén érhetünk el minden egyes funkciót a játékosvásárlástól kezdődően egészen az edzésterv beállításáig, vagy az ifjú tehetségek megfigyeléséig.

Ami a „belsőt" illeti, 32 nemzet bajnokságában indulhatunk trófeák gyűjtésére, és a legrangosabb ligák mellett akár Svájc, vagy Horvátország aranylábúit is irányíthatjuk. A játékos adatbázis szintén bővült, de a hivatalos honlapról letölthető Editorral akár mi magunk is pótolhatjuk a hiányzó játékosokat, stadionokat, csapatokat stb. Nagy szívfájdalom (persze csak nekünk), hogy a Soproni Liga ezúttal sincs a választható bajnokságok között, így egyelőre várat még magára, hogy a Ferencvárost ismét a Bajnokok Ligájába vezethessük. Ezen a kínon a CM-széria történetében először helyet kapó 3D-s meccsmotor azért enyhít valamelyest, ami be kell hogy valljuk, egészen pofásra sikeredett, és nagyot dob a játék hangulatán: az eddigi felülnézetből mutatott „gombfociharcnál", meg az oldalnézetű „pálcikafocinál" csakugyan lényegesen valósághűbb élményt nyújt. A játékosok több mint 500 animációra képesek a virtuális zöld gyepen, a meccseket pedig hét különböző kameraszögből élvezhetjük, vagy éppen dühönghetjük végig. Nagyon jó ötlet, hogy az új engine nemcsak az éles meccseken, hanem a tréningeken is rendelkezésünkre áll, hiszen a szintén újdonságnak számító egyéni és csapatedzések során 3D-ben izzaszthatjuk kapura lövési, beadási vagy védekezési gyakorlatokkal akár Messit vagy C. Ronaldot is. Sőt, gyors egymás közötti edzőmeccset is játszathatunk a srácokkal, különböző csapatelosztásokkal, ami taktikai elemek kipróbálására vagy az új igazolások beépítésére egyaránt kiváló lehetőség. Nem nagy meglepetés, hogy ismét a taktika és az edzések felépítése jelenti a CM10 legnagyobb erősségét, hiszen a rengeteg variációs és beállítási lehetőség, egyéni játékos-utasítás mellett akár már saját szabadrúgás- és szögletvariációkat is kidolgozhatunk, ha úgy tartja kedvünk.

A meccsek összes apró statisztikai elemét megmutató ProZone Post Match Analysis rendszer tovább finomodott, a játékosok mozgásától kezdve a rossz passzok útjáig mindent nyomon követhetünk és kielemezhetünk a mérkőzések után. A legnagyobb dobást az Eidosnál azonban mégis a CM Season Live funkciótól várják. Ennek segítségével minden hónapban letölthetjük a való életnek megfelelő update-elt játékadatbázist, minden eredménnyel, igazolással, játékossérüléssel, ami az adott harminc napban történt a futball világában. Természetesen csupán a beetetésnek szolgáló szeptemberi frissítés volt ingyenes, a továbbiakban fizetnünk kell majd ezért a szolgáltatásért. De itt majd tényleg bebizonyíthatjuk, hogy a való életben mélypontra került csapatot mi tényleg gyorsabban rángatnánk ki a gödörből, mint az új kinevezett szakvezető. Mindent egybevetve remek kis menedzserjátékot hoztak össze a BGS-nél. Ám a nagy kérdés megint csak az, hogy mire lesz mindez elegendő a nemsokára debütáló két nagy riválís ellenében, akik az utóbbi években valahogy mindig egy lépéssel a CM előtt járnak.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1778

»A Championship Manager ismét a régi fényében tündököl, remek újítások és profi opciók várják a játékosokat.

»MO

PRO »Megújult külcsín, 3D meccsmotor és számos kiváló finomítás.

KONTRA »A konkurencia még mindig egy lépéssel előrébb jár..

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB RAM, 5 GB HDD

»85%«

BATTLEFORGE KEZDŐ CSOMAG

Néhány hasznos tanács az első órákhoz

A BattleForge-ért felelős Phenomic már jó ideje foglalkozik fantasy köntösbe csomagolt stratégiai játékokkal, ám az EA által kiadott új – és idei! – produktumuk talán a legjobb, amit valaha az asztalra tettek. Kártyás MMO RTS, ami nemcsak hogy ingyenes, de még tartalmában is veri a konkurenciát? Bizony, nem csalás, nem ámítás!

írta» CHOCHO

Az EA által kiadott játék egy saját univerzumba kalauzolja a játékosokat, aminek kidolgozottságát a több évtizede létező szerepjátékok háttérvilágai is megirigyelhetnék. A sztori szerint egykor nagy háború dúlt a halhatatlan istenek és az óriások között, amit végezetül az ember nyert egy ügyes csel segítségével. Ez viszont hosszú távon nem tett jót a világnak, mert a titokzatos erő, amihez az emberek folyamodtak, sok gonosz ellenséget keltett életre a vadonban, és most, sok-sok év elteltével az emberek önnön ostobaságuknak köszönhetően ismét a kihalással kell, hogy szembenézzenek. Alapjaiban véve a játék egy RTS, amiben az egységgyártás korábban sosem látott módon, kártyák segítségével zajlik. A csatatéren bármikor idézhetünk új harcosokat, feltéve, ha megszereztük a hozzájuk szükséges kártyát, ami onnantól, hogy a miénk, végig a profilunkkal marad. A BattleForge lényege eme kártyák okos felhasználása, és az online játék, ami alatt bátran cserebérélhetjük őket a több játékossal. Vannak gyakori kártyák, ritkábbak, és persze nagyon ritkák is, így nem árt ügyesen taktikáznunk, mert itt a jó osztás minden stratégiai harcnál többet ér.

EZ A BULI, NEM A VETKŐZŐS PÓKER!

A BattleForge azonban annak ellenére, hogy nagyon jó játék, nem túl könnyű, sőt, kezdő játékosoknak egyenesen ijesztő tud lenni, ezért úgy döntöttünk, hogy a teljes játékunk szokásos bemutatásán túl egy kicsit segítünk eligazodni a kártyák kegyetlen világában. Az első és legfontosabb dolog az online EA-fiók létrehozása. E nélkül nem játszható a BattleForge, szóval regisztráljunk egyet gyorsan, mielőtt a lovak közé csapunk. A dolog nem bonyolult, ami tényleg fontos, az az e-mail cím és a jelszó, a többi miatt ne fájjon a fejünk. Amint kész a profil, nevet kell adnunk játékosunknak, és képet választani hozzá; ez utóbbiból meglehetősen nagy választék áll rendelkezésünkre. Ha megvagyunk, a játék rövidesen egy üres placcra invitál, ami nem más, mint a címben is szereplő Forge. A Forge-ról indíthatjuk saját játékainkat, itt folyik

»HA ESETLEG KÉRDÉSED VAN«

A cikkünkben szereplő tippek és trükkök mellett érdemes még elolvasni a lapunk elején (8-9. oldal) található **BattleForge Kérdések és Válaszok** cikket, ugyanis ott is rengeteg hasznos információt tudhattok meg a játékkal és a játékmenettel kapcsolatban. Amennyiben még ezek után sem világos minden, akkor bátran ragadjatok billentyűzetet és látogassátok meg a **www.pcguru.hu** oldalt (ahol video-guide-ot is találhattok), ahol külön fórum foglalkozik a játékkal, és itt nyugodtan tegyétek fel a kérdéseiteket, hiszen az olvasók vagy a szerkesztők közül valaki biztos tud majd megoldást a problémátokra. Ha pedig ez sem elég, akkor még mindig ott az e-mail lehetősége, bátran keressetek minket a **pcguru@pcguru.hu** elérhetőségen, legjobb tudásunk szerint igyekszünk válaszolni az általatok feltett kérdésekre.

a kártyamenedzsment, és innét vásárolhatunk újabb, friss csomagokat is. Egyszóval ez amolyan főmenü, ami azon felül, hogy segíti a játék kezelését, gyakorlótérként is használható. Bármelyik kártya lényét, épületét vagy varázslatát megidézhetjük rajta, hogy a látottak alapján eldöntsük, kell-e nekünk az adott tárgy vagy sem. Továbbá érdemes itt egymásnak ereszteni a bestiákat, mert így hamarabb kitapasztalhatjuk az erőviszonyokat és azt, hogy milyen helyzetben hogyan kell reagálnunk a "Vesztettél" felirat elkerülése érdekében. Mivel a játék valós időben zajlik, a csaták előtt kell összeállítanunk azt a kártyapaklit, amivel később tarolni szeretnénk. A Battleforge-ban erre kizárólag egy tipp adható: ami nagy, az a jobb. A játék rengeteg (több, mint 200!) kártyát – az-az egységet, varázslatot, épületet – tartalmaz, melyek közül a kisebbek olcsóbbak és gyengébbek is, így nem csoda, ha a profibb harcok alatt már csak a valódi titánok harca az, amibe érdemes erőt fektetni. Na de ne szaladjunk ennyire előre, folytassuk onnan, hogy beléptünk a Forge-ba. A legjobb barátunk a világtérkép lesz a felső sáv közepén (a földgömb ikon, Kedves Olvasó, úgy-úgy), melyről érdemes egyből az Introduction, azaz Bemutatkozás című küldetést elindítani. Itt a játék elmagyarázza az alapokat. A csatatéren nem elég a kártya, kell hozzá megfelelő felszerelés is, különben a rajtuk szereplő csodák nem idézhetők meg. A két nyersanyag az Energia és az Orb, melyek közül mindkettő nélkülözhetetlen ahhoz, hogy erősebb, nagyobb teremtményeket küldhessünk csatába. Az orbokból négyfélét különböztetünk meg, s a oaklink összetételétől függően kell eldöntenünk, hogy az éppen elfoglalt oltár melyiket gyártsa ezek közül. A négy típus a játék világának négy elemére összpontosít (van tűz, jég, természet és árny – mindegyik a maga nevéhez illő egységeket és varázslatokat ad), ám hogy ezek közül kinek melyik jön be jobban, ízlés és taktika kérdése. E sorok írója például a természet és a tűz erőit részesítette előnyben, de a három orbos kategóriában már mindegy, mivel vagyunk, csak legyen nagy és erős.

OSSZ MOST TE!

Az oktató mód után irány az egyszemélyes kampány, ami épp elég ahhoz, hogy az ember kicsit megszokja a furcsa világot és játékmenetet. A küldetések nem túl nehezek (lényegében a Warcraft 3-at koppintják), így bevezetőnek jók, s ha végeztünk velük, jöhet az igazi pite, az online játék. Ebből kétféle van: az egyik a kooperatív csata, amikor bizonyos missziókat kell több játékos közreműködésével végrehajtanunk, a másik pedig a sima egymás elleni küzdelem. Mindkettő élvezetes, de előbbihez nem árt ismerni a legtöbb kártyát, mert ismeretlen játékostársak esetén előfordulhat, hogy mi leszünk az egyetlenek, akik valami hasznosat csinálnak a pályán. Maga a kezdés egyébként a gyors reakcióidőn múlik. Mikor kezdetét veszi a meccs, gyártsunk gyorsan egy egységnyi sima harcost vagy egy csapat íjászt. Ha ez megvan, nyomás az első energiakúthoz, mert ha elfogy az erő, akkor fújhatjuk a folytatást. Ezt követően orbokat kell kerítenünk, lehetőleg még az ellenfél előtt, úgyhogy továbbra sem árt, ha sietünk. Amikor van már legalább kétféle orbunk és kártyánk, erősebb egységeket és varázslatokat hívhatunk a játékba. Mivel van egységlimit, nem árt figyelni a bal felső sarokban a számlálót, és nem csak ész nélkül ontani a katonákat. Ha esetleg felkészületlenül kell szembenéznünk egy nagyobb sereggel, fújjunk visszavonulót, és ha tudunk, telepítsünk védelmi épületeket. Ezekből a kedvencem a jég kártya őrtornya volt: olcsó, gyorsan felépül, és elég erős ahhoz, hogy egy ideig lelassítsa az ellenfelet. Rohanjunk vissza a lehető legközelebbi energiakúthoz, mert annak közelében regenerálódnak az egységeink, s mire a tornyok elesnek, már talán felhalmozunk akkora haderőt, hogy vissza tudjunk vágni. Érdemes sok kooperatív és egyedüli meccset is nyomni, mert azoknak köszönhetően bizony tapasztalati pontok ütik a markunkat, és ha elérjük a negyedik szintet, megnyílik előttünk a játék teljes verziója, ahol elérhetővé válik az aukciós ház, ahol adhatjuk és vehetjük a kártyákat.

"GYERE FEL HOZZÁM, MEGMUTATOM A KÁRTYAGYŰJTEMÉNYEMET!"

A BattleForge nem könnyű játék, és még csak nem is barátságos, így joggal merülhet fel a kérdés, hogy ha már a Forge-ban való eligazodáshoz is segítség kell, akkor mégis mi viszi el a hátán a Spellforce készítőinek új játékát? A válasz egy szó: profizmus. Az egész játékból süt a hozzáértés, és mivel a kártyajátékok addiktivitását most először sikerült egy az egyben visszaadni virtuálisan is, az olyan hibákat, mint a bonyolult játékmenet és a kevés tanítás, még meg lehet bocsátani. Ha valaki ráérez az ízére, a rabjává válik, és ennek ismeretében nem árt komolyan venni a Battleforge-ot. Ehhez járul még hozzá a gyönyörű grafika, aminek annak ellenére, hogy közel páratlan kidolgozottsággal bír, nincs túl nagy ára. Arra mindenesetre oda kell figyelniük a gyengébb gépek tulajdonosainak, hogy GeForce 6 alatt nem indul el a játék, és ATI-ból is csak a 9500-as szériától fölfelé érdemes próbálkozni. Mindezt leszámítva azonban nem lesznek bajok, és hála az EA elektronikus terméktámogatásának, a játék minden egyes indításkor kijelzi a legújabb frissítéseket, híreket. Ha pedig arra vagyunk kíváncsiak, hogy kik a legjobbak a világon, ott a ranglista, ahol már egészen elképesztő eredményeket is fel tudtak mutatni egyesek. Felkerülni rá szép cél, de álomnak sem rossz, annyi szent. Egy szó mint száz, a BattleForge hosszú ideig merevlemezünk vendége lehet, és biztos vagyok benne, hogy bár más néven, de velem is összefuthattok majd eme kaotikus univerzumban, ahol a hajók repülnek, a hulk egység meg nem zöld.«

FORZA MOTORSPORT® 3

»fejlesztő: Turn 10 »kiadó: Microsoft »web: www.forzamotorsport.net
»tesztplatform: Xbox360

Száguldás már a harmadik fokozatban

Két és fél év fejlesztést követően az Xbox 360 autós játékainak koronázatlan királya folytatással bilincseli a képernyő elé a benzingőzfüggő, a világot csak négy keréken elképzelő játékosokat. Mert a Föld gurul, nem forog.

irta» TRIACE

Kis idő elteltével a Microsoft Xbox-nagyágyúinak jó része átkerült a PC-kre, azonban valamiért a Forza-sorozat kimaradt ebből a szórásból, és az MS nem is tervezi ezen hozzáállásának megváltoztatását. Kár, mivel jelen sorozat igen remek színfolt lenne a PC-s száguldozás palettáján. A széria idén érkezett el oda, hogy trilógiává bővüljön, cikkünkben pedig annak járunk utána, hogy mit kínál a harmadik rész. PC-s magazin lévén kevesen ismerhetik a szériát, ezért tömören felvázoljuk miről is van szó. A 2005-ös első részt 2007 nyarán követte egy igazán parádés folytatás. Ez a játék az elsők között alkalmazott törés- és sérülési modellt a programban található temérdek jogvédett autón (nem csak versenygépeken), s ezzel szinte minden aspektusában felnőtt a Sony Gran Turismojához. Sok pálya, több száz jármű, még több opció volt benne. Autóinkkal kereskedhettünk a neten, egyedi festéseket hozhattunk rajtuk létre és áruba bocsáthattuk őket, továbbá tuningolhattunk, optikai és teljesítményre ható vonalon egyaránt. Mindezt egy igen nagyszerű, ütközésekkor is brillírozó fizikai, és vezetési modell hajtotta.

Az új rész természetesen minden téren igyekszik emelni a lécet. Első körben a grafikát veszi szemügyre az ember: a folytatásban nagyszerű helyszínek és autók kápráztatják el szemeinket. A látványt tűéles formában, Anti Aliasinggel megkínálva, stabil 60 FPS-el produkálja a gép – elismerően lehet csettinteni a képernyőt vizslatva. Egyetlen hátrány róható fel ezen a téren, mégpedig az, hogy a belső műszerfalas

nézet nem igazán használható, ebben jelenleg az NFS: SHIFT az abszolút etalon. A hangok eredeti felvételek, ezen a téren nem érheti szó a ház elejét, a zene megítélése pedig továbbra is szubjektív, ámbár véleményünk szerint igen kellemes a felhozatal. A program lényege persze a külcsín alatt található: a fizikai motor minden egyes autóról másodpercenként 360 paramétert monitoroz, s ezek alapján kalkulálja ki az adott „szituációt". Csinos szám, sőt, ennek köszönhetően remekül érezni a különböző autómárkák közti különbséget, tehát elmondható, hogy javult a rendszer, ámbár úgy tűnik, hogy könnyebbre vették a kezelhetőséget, ugyanis még vezetési segédletek nélkül sem olyan nagy ördöngősség egy lóerőkkel gazdagon megpakolt vasszörnyet az úton tartani. Ahhoz, hogy igazán megizzadjunk az autó aszfalton tartásával, és az ellenfelek lenyomásával, egészen a felső osztályú gépekig kell eljutnunk. A törésmodell maradt a régi, vélhetően ennyit engedtek a licencek, azt viszont hiányoltam, hogy a boxutcában nincs élet (láthatatlan emberek javítják és cserélik járművünket), nem választhatunk gumit, valamint akármilyen végzetes sérülést helyrehoznak, ugyan a kasztni rusnya marad, de képességeiben újra hibátlan lesz az autó. Az előd számomra dicséretes pontja a többiekkel való viaskodás (is) volt, nem igazán érte meg az ellenféllel koccanni, mert könnyedén kizökkenhettünk az egyensúlyunkból, s minimum nehezen, de legalábbis értékes időt vesztve lehetett csak ismét egyenesbe rakni a vasat. Most ez sem domborít annyira, bátrabban használhatjuk a riválisokat „lepattanóként", a nagyja kisodródik, mi meg előzhetünk egy aljasat, csak arra kell ügyelnünk, hogy a kasztnin kívül más ne sérüljön, mert csúnyán belassulhatunk tőle. Nem állítom, hogy kisebb hibái ellenére nem szimulátor a Forza 3, mert az, sőt a jelenlegi konzolgeneráció legjobbja, főképp ha kristálytisztán vezetünk, de hardcore kategóriába nem sorolnám, ebben a szegmensben most a Simbin alkotásai hozzák a kötelezőt. Ezt az érzetet erősíti az a tény, hogy a pályákat övező bukóterek hol a végzetünket jelentik, hol lassulás nélkül átrobboghatunk rajtuk. Egyik sem közelít a valósághoz, főleg nem a lassítós fajta: ha beleesünk, autónk

»TUDD, HOL A HELYED«

A játékban a rengeteg autó számontartáshoz egy ötletes rendszer ad segítséget, hogy a megfelelő kihívásokon kellően erős járgánnyal indulhassunk, ellenkező esetben labdába se rúghatunk – ellenpontként a rendszer az indulóknál jóval erősebb gépeket sem enged a rajtrácsra. A szisztéma egy kilenc betűjellel ellátott kategóriába sorolja a járműveket, és ezen belül 999 pont határozza meg, hogy az adott csoportban mennyire erős a versenygépünk. A betűkkel ellátott szekciókban az ábécé szerint fordítva erősebbek az autók, míg a számoknál rendesen a magasabb érték jelöl erősebb paripát.«

»GYŰJTŐKNEK«

A gyűjtői kiadás, mint azt a képünkön is láthatjátok igen ízléses tálalásban érkezik, szerencsére nem csupán egy fémdoboz, mint a legtöbb ilyen esetben. Igaz, a SHIFT keréknyomot ábrázoló gumitokját itt is szívesen látnánk. A csomag tartalmaz egy 2 GB-os Pendrive-ot, valamint egy VIP hozzáférést, illetve autós csomagot, mind ezüst, mind arany LIVE-előfizetőknek. A VIP státusz jelenleg nem tudjuk, mivel jár, vélhetően kiemelt lesz a nevünk, biztosan öt extra autó jár hozzá, ugyanannyi, mint amennyit az autós csomag is tartalmazni fog, de egyedi festéssel. Végül pedig egy exkluzív téma is megtalálható lesz benne, direkt az új NXE felülethez alakítva. «

»Következő számunk nyereményjátéka a képen látható jármű. (Nem.)

»A fenti nyereményt az kapja, aki kitalálja a sort vezető jármű márkáját.

rögvest megáll, akármekkora sebességgel is hajtottunk bele (lehet ez műfű is), majd pár kilométer per órával enged visszakecmeregni a pályára. Az efféle idegborzoló bakik javítására szolgál a Codemasters programjaiból átemelt „új" funkció, az idő-visszatekerés lehetősége, annyi változtatással, hogy végtelenszer alkalmazhatjuk, nehézségi szinttől függetlenül. Ami hátrányt jelent, hogy aki a ranglisták babérjaira kíván törni, csak tiszta körrel teheti meg, tehát pályaelhagyás vagy visszacsévélés esetén bukjuk az előrelépési lehetőséget.

»Amennyiben nem elég az extrákból, ha az angol game.co.uk oldalon rendeled elő a Forza Motorsport 3-at, további két egyedi festésű autót kapsz kiegészítésképpen.«

A folytatásban lássunk néhány számot: négyszáznál több autó található a két lemezen érkező játékban (Arcade gépekkel rendelkezőknek kevesebb, mivel nem tudják telepíteni az egyik lemez tartalmát), amelyhez az ígéretek szerint egy újabb százas csomag lesz majd letölthető a közeljövőben. A játékban a világ 22 helyszínén fordulunk meg, illetve ezek alternatív változatain, amelynek köszönhetően közel százra rúg a pályák száma. Az autókkal szerencsére ismét rengeteget lehet pepecselni, temérdek alkatrészt vásárolhatunk, például akár sima hengerfejeket is, mint a motor egyik fő részelemét. A finomhangolás maradt olyan, mint a második részben, továbbra sem kínál olyan mély beállítási lehetőségeket, mint mondjuk egy GTR2, de a legfontosabbak azért megtalálhatók benne. Az autó külsejét is a második részben megszokott módon változtathatjuk, de amennyiben nem kívánunk ezzel órákat tölteni, vásárolhatunk másoktól is, vagy megkaphatjuk a barátainktól ingyen (beállításokat is kaphatunk, vagy adhatunk mi magunk az új „Bolthely" menüpont alatt, bár kétlem, hogy sokan fognak Ferrarikat dobálni egymásnak).

További újítás, hogy most már nemcsak fotókat, hanem a videoszerkesztő által összeállított videóinkat is feltölthetjük a netre, akár HD-Ready minőségben is, az egyetlen hátrány, hogy a leghosszabb jelenet maximum 30 másodperces lehet, így komplett futamokat elég macerás felrakni. A játék jelenleg platformján belül valóban az elérhető legjobb – bár ez főleg annak köszönhető, hogy értékelhető rivális momentán nincs a piacon. Önmagában nagyszerű játék, ám mégis kisebb csalódás, hiszen a látványon kívül kevés újítást kapunk az elődhöz képest, arról nem is beszélve, hogy egyes részek érthetetlen módon el lettek hanyagolva. A multiplayer szerverek nem éltek tesztünk alatt, így arról sajnos nem tudunk nyilatkozni, de ha hinni lehet az ígéreteknek, sok játékmód várja a sofőröket (egyszerre nyolcat), gazdag beállítási lehetőségekkel.«

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/1796

»A fejlesztők a legrealisztikusabbnak szánták a Forza 3-at, de a program pont e téren mutatta fel a legkevesebb fejlődést. Ettől eltekintve egy nagyszerű és tartalmas játék, több tucat játékórával.

»TRIACE

PRO »Gyönyörű látványvilág, mindenből egy kicsit több

KONTRA »A valódi szimulátorhoz szükséges megannyi elem hiánya, vagy részleges megléte

»88%«

tesztplatform: Xbox360
»fejlesztő: Vicarious Visions
»kiadó: Activision
»web: ultimatealliance.marvel.com

Szuperhős Invázió 2.0

Éppen 3 éve találkozhattunk először a Marvel Ultimate Alliance című beat'em uppal. A játék nem volt forradalmi, de remek szórakozást nyújtott a képregények és a verekedős programok kedvelőinek. Idén ősszel érkezett a folytatás, ami igyekezett rátenni egy lapáttal a korábbi élményre...

írta» BATE

Bevezetés gyanánt vegyük át gyorsan, hogy mi is a Marvel Ultimate Alliance. Külső nézetes akcióprogram, amelyben 4 szuperhőst irányítva kell átküzdenünk magunkat a pályákon. Egyszerre mindig csak egy hős felett van uralmunk, de egyetlen gombnyomással válthatunk a karakterek között, ha pedig a barátaink is rendelkeznek a programmal, akkor 2-4 fős kooperatív módban mindenki a saját hősét irányítva veheti ki a részét az akcióból. A játékmenet roppant egyszerű, hiszen csak végig kell rombolni a pályákon a kombóink és képességeink segítségével csépelve az ellenfeleket, helyenként roppant egyszerű logikai feladványokat kell megoldani, majd a szakaszok végén a ránk váró főellenfele(ke)t lecsapni. A meglehetősen monoton játékmenetet jól egyensúlyozza, hogy a hősök fejleszthetők, és csapatunk nem fix tagokból áll, bármikor lecserélhetjük őket más (azonnal elérhető, vagy a játék során megnyitott) eltérő képességekkel rendelkező karakterekre. A rengeteg felvehető/előhívható extra mellett nagy vonalakban ez a MUA első részének lényege, s a második felvonásban ezt igyekeztek a fejlesztők tovább fokozni.

FÚZIÓ

A játék legnagyobb újítása a Fúzió, aminek lényege, hogy hőseink képességeit összeadva az átlagosnál jóval keményebb támadásokat hozhatunk létre. Amellett, hogy a különböző kombinációk szinte mindig egyedi látványú támadást hoznak elő, külön kategóriák is vannak, amelyek eltérő esetekben lehetnek hasznosak. Aktuális hősünket irányítva a kontrollerünk bal ravaszát lenyomva választhatjuk ki, hogy csapatunk melyik tagjával kívánunk fúzióra lépni, s miközben a ravaszt nyomva tartjuk, a hősök mellett láthatjuk, hogy milyen támadást hozhatunk velük létre. A Targeting fúzió kifejezetten főellenfelek vagy például helikopterek ellen vetendő be, hiszen igen komoly sebzést okoz: ilyenkor a karakterek párosítását követően kijelölhetjük, hogy hová, vagy kire kívánunk lecsapni; például Pókember és Rozsomák esetében az előbbi jól megpörgeti a karmos szuperhőst, és hozzávágja az ellenfélhez. A Clearing fúzió, ahogy a neve is mutatja, amolyan tisztogatás, ami akkor a legjobb, ha egyszerre több tucat ellenfél ront ránk, és szeretnénk egy kis levegőhöz jutni. Rozsomák és Vasember esetében ez úgy néz ki, hogy a páncélos hős sugarat lő Loganre, aki a karmaival több irányba visszaveri a sugarat, és ha forgatjuk őt, akkor mindenkit a földre küldhetünk a közvetlen közelünkben. A Guided fúzió során két hős összekapaszkodik, s adott ideig irányíthatjuk őket keresztül a pályán, s ha valaki az útjukba kerül, akkor igen komoly sérüléseket szenved el (Fáklya és Jégember párosa például egyszerre okoz fagyás és tűz sebzést). Ez a módozat főleg akkor hatásos, ha a főellenfelek mellett mindenféle csatlósok is keserítik az életünket, hiszen így egyszerre tudjuk támadni az elsődleges célpontot, és a kevésbé erős, de mégis problémát okozó gyengébb ellenfeleket. Amellett, hogy ezek a támadások rendkívül hatásosak, kifejezetten látványosak is, az X-Menes Vihar fúziói például még a sokadik alkalommal is elkápráztattak minket. Persze ezek az akciók nem állnak korlátlanul a rendelkezésünkre, a képernyő jobb sarkában egy pajzs alakú számláló méri a bevitt ütéseinket, és ha a mutató körbeér a pajzson, akkor lesz lehetőségünk ellőni egy komolyabb támadást. A fejlesztők állítása szerint közel 250 fúzió található a játékban, ami ha szigorúak vagyunk, egy kisebb hazugság, hiszen egyes karakterek (pl. Vihar és Gambit, Pókember és Vihar) támadásai egy az egyben megegyeznek. Ettől függetlenül a Fúzió a játék legjobb része, már csak azért is érdemes sokat játszani a programmal, hogy minél több verziót kipróbálhassunk.

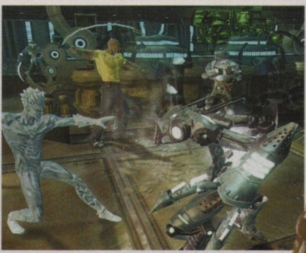
»CSAPAT BÓNUSZ«

Akárcsak az első részben, most is él az a lehetőség, hogy ha egy megfelelő csapatot rakunk össze, akkor különleges bónuszt kapunk. A játékban összesen 17 féle variációra van lehetőség, ebből következzen most néhány:

FEMMES FATALES: Bármelyik négy női karakter **(+5% Damage)**
THUNDERBOLTS: Venom, Green Goblin, Penance, Songbird **(+5% Damage)**
CLASSIC AVENGERS: Captain America, Iron Man, Thor, Hulk **(+15% Stamina)**
NEW AVENGERS: Wolverine, Spider-Man, Iron Fist, Luke Cage **(+10% Resist All)**
X-MEN: Wolverine, Ice-Man, Gambit, Storm **(+15% Stamina)**
NATURAL FORCES: Human Torch, Iceman, Jean Grey, Storm **(5% of Damage Returned as Health)**

»STAN LEE SHOW«

Aki rendszeresen nézi a különböző Marvel képregényeken alapuló filmeket (Pókember, Vasember, Hulk...), az tudhatja, hogy Stan Lee az összes moziban feltűnik egy jelenet erejéig. A hősök megalkotója mostantól azonban nemcsak a vásznon látható, hanem bekerült a Marvel Ultimate Alliance második részébe is. A washingtoni pályán kell őt megmentenünk (egy szenátort testesít meg), és ha sikerrel járunk, akkor még néhány karakterspecifikus poént is meghallgathatunk a képregények mesterétől.



»Mindig mondtuk, hogy Hulkot felidegesíteni nem okos dolog...

»REJTETT KARAKTEREK A JÁTÉKBAN
ÉS A MEGOLDÁS, HOGY MIKÉPP JUSSUNK HOZZÁJUK AZONNAL

A játékban összesen 3 karakter van, akiket csak különböző gyűjthető tárgyakkal vagy kódok segítségével tudunk megnyitni (a játék közben a D-Pad segítségével), ez utóbbiakat osztjuk most meg veletek:
Thor (5 Asgardi Rúna) – Fel, Jobbra, Jobbra, Le, Jobbra, Le, Balra, Jobbra, Start
Hulk (5 Gamma Regulátor) – Le, Balra, Balra, Fel, Jobbra, Fel, Le, Balra, Start
Jean Grey (5 M'Kraan Kristály) – Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Fel, Le, Fel, Le, Start

VAN EGY JÓ SZTORIM

A MUA2 másik nagy erénye, hogy ezúttal a készítők vették a fáradtságot egy normális történet megírására – lássuk be, egy tisztán akcióból álló program mellett ezzel kevesen szoktak foglalkozni, ezúttal azonban tényleg rendes háttere van annak, hogy a hőseink miért pofozzák végig az adott pályákat. A történések a Secret War (nem a magyarul is megjelent kozmikus kaland) és a Civil War című képregény-sorozatok vonalán mozognak, de azoknak sem kell aggódniuk, akik olvasták ezeket a történeteket, ugyanis a játék végül egy teljesen új irányba tereli az eseményeket, így azoknak is érdekes lehet, akik az eredetiket már átnyálazták. A sztoriból nem kívánunk egy sort sem ellőni, de arra mindenképpen ki kell térnünk, hogy a Civil War lényege a Marvel Univerzum hőseinek két táborra való szakadása és egymás ellen vívott „háborúja". A Vicarius Visions fejlesztői jó érzékkel látták meg az ebben rejlő lehetőséget, így a játék közepén választás elé kerülünk, hogy melyik oldal mellett kötelezzük el magunkat a folytatásban – jól sejtitek, a választás eltérő küldetéseket, hősöket és ellenfeleket eredményez. Habár a két szál egy idő után ugyanabba a végkifejletbe fut össze, ez az apróság mégis nagyot dob a játékélményen, és ha szeretjük ezt a műfajt, akkor garantált, hogy másodszor is végigjátsszuk a programot.

» Az Xbox360-as és a PS3-as verzióban összesen 25 megnyitható karakter található, de idővel biztos, hogy mindkét platformra érkeznek majd letölthető hősök.«

FELHŐS ÖRÖMÖK

A játék során a hősöket ugyanúgy lehet tápolni, mint régen, tehát vagy a begyűjtött XP-ből fejlesztjük a képességeiket (hősönként 4 extra mozdulat, plusz képességjavító mutatók), vagy a pályákon talált/megnyitott bónuszok (nagyobb sebzés, több XP, erősebb fúzió stb.) segítségével növeljük a csapatunk hatékonyságát. A fő küldetések mellett ismét találhatunk extra pályákat, megint van Marvel-kvíz és lehet gyűjtögetni az bónusz anyagokat (képeket, hangfelvételeket) is. Lényegében a program nem nagyon változott az elődhöz képest, habár ez a játékosok nagy részét aligha fogja érdekelni, hiszen a MUA2 még így is szórakoztató. Ami viszont már nem csak a szőrösszívű újságírókat bosszantja, hogy a játék több ponton nem felel meg a 2009-es követelményeknek. A grafika bár tűrhető, azért messze elmarad a kívánatostól, főleg az átvezető jeleneteknél szúrja az ember szemét a kidolgozás. Ennél egy fokkal rosszabb a szinkron, ami néhol kritikán aluli, és kifejezetten bántja az ember fülét (szerencsére a dinamikus zene mindezt képes ellensúlyozni). Persze ez még semmi ahhoz képest, hogy a játékélményt olykor bugok egész sora teszi „emlékezetessé". Habár a fejlesztők elmondásuk szerint javítottak a kamerakezelésen, 100%-os eredményt nem értek el, ugyanis jó párszor akadt olyan szituáció, mikor egész egyszerűen nem látszódott, hova kellene támadnunk (ez a Fúziónál kifejezetten bosszantó), de akadt olyan rész is, mikor annyira kizoomolt a kamera, hogy már a saját karaktereinket sem tudtuk megkülönböztetni egymástól. Ezen felül akadtak még levegőben lebegő tárgyak, felvehetetlen extrák, volt, hogy nem futott le egy rutin, így újra kellett küzdeni egy boss-fightot ahhoz, hogy tovább jussunk, Darths kollégánk pedig folyamatosan azzal a problémával küzdött, hogy a hősei a levegőben kapálóztak, játszhatatlanná téve ezzel az aktuális pályát. Ki kell hát jelentenünk, hogy a játék korántsem tökéletes, de mivel a hibák konzolon is javíthatók egy-egy patch-csel, így mindenképpen ajánljuk azoknak, akik az első részt imádták, ugyanis a szórakozás ezúttal is garantált.«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1756

»Az újdonságok ütnek, így a hibák ellenére is kellemes szórakozás a MUA2, 9-12 óra egyszerű, de önfeledt kikapcsolódás a műfaj kedvelőinek.

»BATE

PRO
»A fúzió látványos és hasznos, és végre normális történetet kapunk.

KONTRA
»Jó pár bug nehezíti az életünket és a kivitelezés bizony nem hozza a 2009-es színvonalat.

»78%«

»fejlesztő: Artificial Mind and Movement
»kiadó: Bethesda »web: www.bethsoft.com

Ő másra gerjed...

Fekete haj, bomba test, egy kard és két pisztoly. Ezek Rubi legfőbb ismertetőjegyei. S, hogy ki Rubi? A WET főszereplője, a hölgy, aki olyan, mintha egy Tarantino-moziból szökött volna át a gépeinkre.

írta» BADSECTOR

Rubi Malone hosszú kócos hajú, szexi és vagány lány, aki a Hard Boiled és a Kill Bill filmek figuráiból lett összegyúrva: két Magnummal lövi halomra az útjába kerülő gonoszokat, és egy katanával kaszabolja darabokra az állva maradtakat. Rubi nem viccel: a levegőben szaltózva, az asztalon vagy a parkettán csúszva, a háztetőkön ugrálva darálja le az életére törő rosszfiúkat. Nem egy kényes, finomkodó hölgy, ha eltalálják, és kissé „rosszul érzi magát", akkor egy üveg Tequilától azonnal életre kel, ha pedig boszszús, akkor úgy káromkodik, hogy azt még egy kocsis is megirigyelné. Ő lenne hát a hősnőnk, az őt magába foglaló program pedig a hetvenes évek trashfilmjeit idéző őrült akciójáték, a Wet.

> »Annak idején a Kill Bill-filmek licence az Activisionnél landolt, ám Quentin Tarantino a vásárlást követően végül nem engedélyezte, hogy játék készüljön a híres filmduettből.«

AKIVEL FATÁLIS TÉVEDÉS ÖSSZEVESZNI...

Rubi belépője az első pályán jól mutatja, hogy miről is szól ez a játék. Egy üvegtetőt ripityára törve ugrik be egy gengszterek között rosszul alakult „üzleti tárgyalás" kellős közepébe, ahol egy rosszarcú kínai fizetésképpen épp homlokon lövi ellenlábasát, majd az illető embereit elintézve akar lelépni a tett helyszínéről. Rubit azonban nem olyan fából faragták, hogy csak úgy hagyja elszelelni a kínait a zsákmánnyal: a John Woo filmek mutatványait is megszégyenítő játékmenet során a pezsgőspoharas asztalon csúszva, vagy a falon futva kell halomra lőni a rosszfiúkat. A Wet pontosan azt hozza, amire egy ilyen játéknál számítani lehet: állandó, megállás nélküli hajmeresztő akció, amely során a fizika törvényeinek és a realizmusnak nyugodtan búcsút inthetünk. Aki a Max Payne-re, vagy a Strangleholdra asszociál, az jó helyen kapizsgál, azonban ez a játék még ezeknél a programoknál is erősebb hangsúlyt fektet a színtiszta akcióra, illetve sutba dob minden megszokott konvenciót. Itt nem fogunk pisztolyt újratölteni, sőt, váltogatni sem fogjuk őket, és a fedezékbe vonulást, a védekezést, vagy az egészségügyi csomagokkal való takarékoskodást is el lehet felejteni. A jól ismert bullet time-ot sem kell állandóan feltölteni és azon izgulni, hogy nem fogyunk-e ki belőle: ahogy felugrunk a levegőbe és tüzelni kezdünk, az idő lelassul, és addig úgy is marad, amíg földet nem érünk. A játék lényege, hogy minél stílusosabban, akrobatikusabban és látványosabban lőjük szitává, vagy kaszaboljuk szét ellenfeleinket.

BOSSZÚ NAGY B-VEL

Gondolom azt sejtitek, hogy a Wet nem kíván senkit se mély karakterábrázolással és váratlan fordulatokkal „fárasztani". Rubi egy fizetett bérgyilkos, aki bármekkora hadseregen képes keresztüllövöldözni magát, csak hogy a feladatát sikerrel elvégezze (és bezsebelje a vérdíjakat). Azt azonban nem tolerálja, ha átverik, ezért egy ilyen alkalommal megesküszik, hogy bosszút áll korábbi megbízóin. A sztori fontosabb karakterei a szokásosak: minden hájjal megkent gengszterfőnök, akinek a játék elején egy szívet kell elszállítanunk, az ő áruló fia, akit a környezete befolyásol és nekünk kell – elvileg – hazahoznunk, kisstílű bűnözők, illetve néhány barát és még több ellenfél. Amik azonban mégis feldobják a sablonokból építkező történetet, azok a hetvenes évek B kategóriájú filmjeit idéző jelenetek, plusz a hozzájuk kötődő mókás, trashfilmes betétek – a kiégő és karcos celluloid-effektusok például eszméletlenül jól sikerültek. A Wet hangulata ezeknek, illetve a zseniális zenének köszönhetően nagyon ott van a szeren, és egy pillanatra sem ereszti el a játékost. Ugyanígy a szinkronhangok is parádésak: Rubié Eliza Dushku, aki nagy beleéléssel szólal meg a vagány lány hangján, az igazi talentum azonban Malcolm McDowell Mr Ackers szerepében. Persze azt tényleg nem szabad elfelejteni, hogy egy ilyen játéknál a történet csak ürügy a szünet nélküli akcióhoz. A Wet nagy erénye, hogy a jól kidolgozott irányításnak köszönhetően különösebb nehézség nélkül tudjuk a hajmeresztőbbnél hajmeresztőbb akrobatikus mozdulatokat végrehajtani, miközben fegyverünket a célra tartjuk. Az

»HA NINCS JOGSID, AZ SEM BAJ

EGY KIS VÁLTOZATOSSÁG A MEGSZOKOTT AUTÓS SABLONOKHOZ KÉPEST

Az autós üldözéses jeleneteknél megszokhattuk, hogy a volán mögé ülve kell leszorítani ellenségeinket a sztrádáról, ám a Wetben ezt egy egészen eredeti ötlettel kerülték ki. Rubival ugyanis nem a kocsikat vezetve, hanem a tetejükön ide-oda ugrálva kell utolérnünk azt a maffiafőnököt, akinél egy számunkra fontos tárgy található. Ahogy felborulna, vagy felrobbanna alattunk egy járgány, azonnal egy másik tetejére kell ugranunk, így a lánnyal állandóan mozgásban leszünk, mire végre elkapjuk a fickót.«

»VÉRFÜRDŐ«

A játék során időnként Rubi agya teljesen elborul, és ilyenkor mindent csak vörösben és feketében lát (így mi is). A rendkívül stílusos látványú jelenet során az akció még a megszokottnál is jobban felpörög: egész hadseregnyi ellenséget kell minél gyorsabban elintéznünk. Szerencsére az ilyen alkalmak során Rubi is sokkal erősebb lesz: a vérgőzös játékmódban ellenségeinket akár egyetlen kardsuhintással miszlikbe tudjuk aprítani.

»ELIZA DUSHKU«

A Buffy, a vámpírvadász Faith-jeként, illetve B kategóriás horrorfilmekből is ismert Eliza Dushku vállalta el Rubi Malone szinkronhangját. A csinos színésznő a róla készült rövidfilmek tanúsága szerint kifejezetten élvezte, hogy a vagány bérgyilkosnő szerepében időnként úgy káromkodhatott végre, mint a kocsis. Elizának egyébként nem ez az első játékszinkronos szerepe: korábban a Yakuzában és a Saints Row 2-ben is hallhattuk már hangját.«

újabb és újabb speciális képességeket fokozatosan tanuljuk meg, és szerencsére bőven van időnk arra is, hogy kitapasztaljuk ezeket, nem zúdul az összes a nyakunkba azonnal, mint ahogy az más hasonszőrű TPS-ekben jellemző. A pályák meglehetősen lineárisak, bár találkoztam egy-két olyan helyszínnel is, ahol a kissé nyakatekert szerkezetnek, vagy nehezen megközelíthető továbbhaladási útvonalaknak köszönhetően elakadtam. Szerencsére ezek a részek viszonylag ritkák, és egy kis keresgélést követően minden alkalommal tovább lehet jutni.

ITT NEM ELÉG CSAK LŐNI

A Wet fontos jellemzője, hogy míg a Max Payneban, vagy a Strangleholdban nem okozott problémát, ha bullet time nélkül csak álltál és lőttél, addig itt a fejlesztők az egyszerű lövöldözést szándékosan bénán dolgozták ki. Érdemesebb tehát mindig bullet time-mal operálni, ugyanis csak akkor lassul le az idő, ha valamilyen akrobatikus mozdulatot hajtunk végre. Ilyenkor az egyik pisztoly – külön célkereszt nélkül – automatikusan becéloz egy közeli ellenséget, így különösebb erőfeszítés nélkül tudunk egyszerre több rosszfiút is szitává lőni, és ennek köszönhetően jobban tudunk a látványos mutatványokra figyelni. Azt viszont hozzá kell tenni, hogy a falakon való futás, mászás, ugrálás, megkapaszkodás közel sem annyira precíz, mint például a legutóbbi Tomb Raiderben. Időnként például nem túl logikus, hogy bizonyos tátongó mélységeken át tudunk ugrani, míg egy másik helyen már nem. A kissé amatőr módon kidolgozott helyszínekért szerencsére kárpótolnak az arénák. Ezeknél mindig egy speciális, zárt helyszínre érkezünk, ahol 3-4 különböző helyről áramlanak szünet nélkül a rosszfiúk, és addig nem jutunk tovább, amíg le nem zárjuk az „átjárókat", és ki nem iktatunk minden ellenfelet. Az arénáknál aztán maximálisan kihasználhatjuk Rubi akrobatikus képességeit, ugyanis a készítők szándékosan olyan tereptárgyakkal szórták tele ezeket a helyeket, amelyeken könnyedén futhatunk, pördülhetünk, csúszhatunk, vagy szaltózhatunk. Ez pedig nemcsak arra jó, hogy Rubi speckóit alaposan kihasználjuk, hanem itt tudunk rengeteg képességpontot begyűjteni. E pontokat a mészárlás során kapjuk: minél több embert ölünk meg a lehető leglátványosabban, annál többet zsebelhetünk be belőlük, s ezekből aztán újabb képességeket vehetünk, amelyekkel még durvább akciókat hajthatunk majd végre (falról viszszavetődés, ellenségről lepattanás, stb.).

EGY SZÁRAZABB ÉRZÉS...

Sajnos azért a Wetben sem minden fenékig tejfel. Már említettem, hogy bizonyos helyeket – ahol tovább kell jutnunk – bénán dolgozták ki a fejlesztők, illetve ezeknél a lány irányítása is feltűnően amatőr. Ez különösen jellemző a roncstelepre, Rubi lakhelyére (ki gondolná róla, nem igaz?), ahova minden egyes új fegyver beszerzésekor (3 pár új pisztolyt szerzünk a játék során) vissza kell térnünk. Emellett a negatívumok közé sorolható a viszonylag közepes grafika is. Bár a Wet nem csúnya, de azért látszik rajta, hogy túl sokáig fejlesztették, és még néhány régebbi játéknál is szebb grafikát láthattunk, mint itt. Maguk a helyszínek sem túl szépek, illetve az átvezető jelenteknél megfigyelhető, hogy a modellek mai szemmel nézve kissé elnagyoltak. Szerencsére annyira pörgős az akció, hogy a legtöbben erre nem is fogtok figyelni, illetve az egyedi stílus palástolja a technikai hiányosságokat, szóval Rubi összességében nem okoz csalódást az akció szerelmeseinek.«

GRAFIKA»	»72%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»82%

www.pcguru.hu/1635

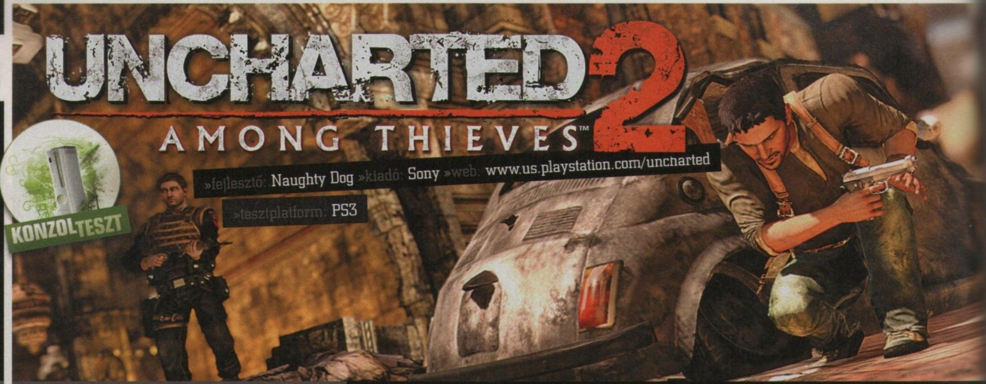
»A Wet a stílusának, a remek zenei betéteknek, és a non-stop akciónak köszönhetően egy ideig a képernyő elé szögezett, azonban egy idő után kissé unalmassá és önismétlővé vált.

»BADSECTOR

PRO »A stílusos, jól kidolgozott látvány és a szüntelen akció magával ragad.

KONTRA »Elavult grafika, és egy idő után a játék meglehetősen monoton.

»82%«



Egyszerűen tökéletes

Bár sejtettük, hogy a csak Playstation 3-ra kiadott játékok közül kiemelkedik majd az Uncharted második epizódja, azt azért nem gondoltuk volnha, hogy általa az év eddigi legjobbját kapjuk meg.

írta» MIGUEL

Nathan Drake nem a megszokott főhős. Persze azért jóképű (és mint a jóképű hősök általában, a nőket sem veti meg), vakmerő és pontosabban lő, mint Billy, a Kölyök. Ettől függetlenül ez a kaland most egy kicsit másképp alakul. A fél világot átölelő történet elején rögtön a közepén kezdünk, és mielőtt megtudnánk, hogy is jutottunk a szó szoros értelmében a szakadék szélére (sőt, egy kicsit azon is túl), a közelmúlt játéktermésének legaktívabb kezdő tíz percén kell átjutnunk. Tíz perc, de már itt remek képet kapunk arról, mi is vár majd ránk az előttünk álló tíz-tizenöt órában: vér, verejték, könnyek, no meg gyönyörű grafika és az elmúlt évek legletisztultabb játékmenete.

A VILÁG HARMADIK SZEMMEL

Az Uncharted első része – bár annak szánták – nem igazán lett a PS3 húzócíme, így a fejlesztőkön nem volt akkora nyomás, a munkát nem árnyékolták be a rajongók túlzó elvárásai, és ez meg is látszik a végeredményen. Alapjában véve egy szokványos, harmadik személyű nézetben végigvezetett akciójátékról beszélünk, ahol a bőkezűen mért lövöldözős részeket platform-ügyességi szakaszokkal és logikai fejtörőkkel színesítették a fejlesztők. A második rész igazi hangulatbomba, ami a körítést nézve nem meglepő: a világ eldugott őserdeiben, városaiban és falvaiban kutatunk majd Marco Polo hagyatéka és nagy titka után. Az alapötletet a híres utazó állítólagos utolsó mondata adja: „A felét sem mondtam el annak, amit láttam – úgysem hitte volna el senki." Nos, Nate és társai hisznek a jó pár száz évvel ezelőtt élt kalandornak, és az Isztambuli Nemzeti Múzeum kirablásával rálépnek a Shambalába vezető útra. A történet további részleteit nem is nagyon osztanám meg a becses olvasókkal, ugyanis az Uncharted 2 legerősebb pontja a sztori: ilyen jól kidolgozott, érdekes, vicces és magával ragadó mesét mostanában játékban nem, inkább csak filmen láttunk. A kalandmozik legjobb pillanatait kapjuk meg, így ha épp nem a látvánnyal vagy az aktuális csavarral leszünk elfoglalva, akkor egy jól elhelyezett poénon röhögünk majd. A szerkesztőségben többen is végigjátszottuk Nate legújabb kalandját, és talán jellemző adat, hogy mindannyian két, maximum három nekifutásra végeztünk a játékkal – no nem azért, mert rövid, hanem mert letehetetlen. Persze az is biztos, hogy ha ellátogatnánk a készítő Naughty Dog főhadiszállására, egy egész rakat Nemzet Aranya, Titkok Könyvtárosa és Szahara DVD-t találnánk, a játék ugyanis egy az egyben a B vonalas kalandfilmek vázára épül, az egyetlen nagy különbség, hogy most az egyszer nem kell komplett idiótának gondolnunk magunkat akkor sem, ha történetesen élvezzük az ezerszer ellőtt klisék sorát. Van itt minden a rokonszenves főszereplőtől kezdve a gyönyörű és/vagy vadóc főhősnőn és a visszataszító gonoszon keresztül kincsekig, féligazságokig és kifacsart történelmi tényekig minden, amit csak Nicholas Cage-től mostanában megszokhattunk. Ide kívánkozik a fejlesztők egyik büszkesége, az a rendszer, ami a szereplők arckifejezését az aktuális helyzethez igazítja, vagyis tűzharcban félelem, dialógusok közben pedig akár gyűlölet, megvetés vagy szeretet is kiül az arcokra – ilyesmi az öreg Cage-nek sem ártana...

»Remélem a pofon előtt még megnézted a pontos időt.

»IL MILLIONE«

Marco Polót, a híres talján felfedezőt mindenki ismeri, azonban azt már kevesen tudják, hogy a manapság csak nagy utazóként aposztrofált kalandort a saját kora csak eleinte ismerte el. A mesés Keleten átélt történeteit összefoglaló könyvet, A világ leírása, avagy Marco Polo utazásai című művet a megjelenést követően a közönség hamar átnevezte Il Millionéra, vagyis Egymillióra – a szám finom utalás volt az abban található hazugságok mennyiségére.«

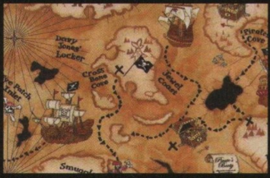
»„Uncharted 2 Xbox 360-on? Soha!"

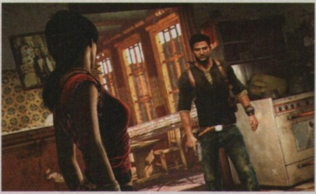
A FEJLESZTŐK SZERINT NEM CSAK MÉRET A LÉNYEG

A Naughty Dog csapatát már az első képek megjelenése óta azzal zaklatják az újságírók, hogy vajon lesz-e valaha Uncharted az ősi ellenség, a Microsoft platformján. Az eleinte visszafogott nyilatkozatok sorát aztán Christophe Balestra, a cég alelnöke törte meg. „Az Uncharted 2 telepítés nélkül is akadásmentesen fut, és a töltési időket is a minimumra szorítottuk – márpedig ez csak és kizárólag a Playstation 3 erejével oldható meg. Persze a kérdés eleve hülyeség: az Xboxban ugyanis nincs Blu-Ray meghajtó."«

»AKI KERES«

Mint minden egzotikus helyszíneken játszódó és kincsmániás főszereplővel készülő kalandjátékot, az Uncharted 2-t sem ússzuk meg az egyes pályákon szétszórt műtárgyak nélkül. Nate-nek ezúttal száz darab múltbéli csecsebecsét kell megtalálnia, és ez csak az első térképen tűnik könnyű feladatnak. Az ékszerek, kegytárgyak és ősi emlékek ugyan csillogással hívják fel magukra a figyelmet, és sokszor igen messze kell kalandoznunk a járt úttól ahhoz, hogy begyűjtsük őket.«





»Basszus! Már megint milyen fényeset böfögtem!

EZT TUDJA A PS3

A Playstation harmadik megtestesülésének ereje legendás: egyrészt mindenki hallott róla, másrészt jobbára csak papíron érvényesül – eddig legalábbis nem volt olyan multiplatform játék, ahol látványosan érvényre jutott volna a Cell processzor nyers ereje. A játék készítőinek elmondása alapján az Uncharted első része az erőforrások 30%-át használta ki, a második rész azonban ennél jóval alaposabban megizzasztja a hardvert: a rendelkezésre álló kapacitás akár 90%-a is elmehet a különböző dolgok kiszámolására, modellezésére és megjelenítésére. A száraz számadatoknál azonban sokkal fontosabb az, hogy a játék tényleg szemkápráztatóan, szikrázóan, megdöbbentően szép – az isztambuli kilátás még az Assassin's Creedben látott Jeruzsálemét is üti, de a jóval közelebb lévő pályaelemek is a végletekig kidolgozottak. A számítógépes grafikák és animációk minőségét manapság talán az emberek megjelenítésén mérhetjük le igazán, és az Uncharted 2 itt is jól teljesít, hiszen nem egyszer csodálkoztunk rá a párbeszédek közben a szereplők mimikájának, bőrének vagy akár hajának részletességére és (nem túlzás) élethűségére. Szerencsére a játék nem áldozza fel a szépséget a játszhatóság oltárán, az egységes grafikai stílus végigkísér minket a kalandon, még az olyan kifejezetten egyedi helyszínek sem ütnek el, mint a nepáli falu vagy az igazán egzotikus utolsó helyszín.

CIFRA NÉLKÜL

Önmagában persze attól még soha nem volt jó egy játék, hogy az állóképeit kiállíthattuk volna a Nemzeti Galériában, és az Uncharted 2 sem azért válik éppen mostanában játékipari mérföldkővé, mert Chloénak, az új női főszereplőnek sikerült szebb feneket kerekíteni, mint amit Lara Croft riszált a Tomb Raiderben. Nem, a siker titka ennél sokkal egyszerűbb. Ha jól végiggondoljuk, mivel próbáltak vásárlásra csábítani minket az elmúlt pár évben kiadott felső kategóriás játékok, akkor hamar feltűnhet, hogy szinte minden cím pár jól körülhatárolható elemmel operál. Tökéletes fedezékrendszer, bámulatos pusztakezes harc, remek fegyveres mód – nos, a Naughty Dog munkatársai fogták az éppen aktuális mániákat, és mindet beletették a játékba. Van lopakodás, használhatjuk fedezéknek az utcasarkon álló hirdetőoszlopot, és persze mehetünk előre Rambo módjára is – a trükk az, hogy nem spirázták túl ezeket az elemeket. Minden a végletekig egyszerű, ám tökéletesen átgondolt és használható, nincs idegeskedés a látványos, de öngyilkos mozdulatok miatt, és a főszereplő sem képes olyan dolgokra, amik csak a tervezőasztalon, a játék kitalálásakor tűnnek remek ötletnek. Nem, itt minden a játékélményt szolgálja. Bár nem vagyunk annyira sokoldalúak a függőleges felületeken, mint Altair volt, de a célnak pont megfelel, és nem kapunk idegbajt egy-egy rosszul kiszámított mozdulat miatt sem. A fedezékek váltása közben nincsen az a csúszkálós-vetődős parádé, amit a Wantedban láthattunk, viszont agyvérzés sincs a közben bekapott találatok miatt. Sam Fishert sem tudnánk legyőzni egy „Ki tud több embert lesből elkapni"-versenyen, viszont arra pont elég a dobozok árnyékából vagy a falak túloldaláról előadott mutatvány, hogy Lazarevic embereire a frászt hozzuk. Ha mindehhez hozzáadjuk, hogy végre nem egy újabb agyatlan kerettörténet a jussunk, és hogy nemcsak a látvány, de a zene is megérdemelne pár dicsérő bekezdést, akkor elmondhatjuk, hogy a játék legfőbb erénye az egyszerűség – persze a lehető legpozitívabb értelemben. Közhely, de most is igaz, hogy az egyszerűség gyönyörködtet – az Uncharted 2 készítői nem a marketingeseket és a hivalkodást, hanem a programozókat és a dizájnereket választották. Jó döntés volt, hiszen ez az egyetlen út vezet ahhoz, hogy a programot ne csak terméknek, hanem az Év legjobb játékának hívják...«

GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»99%

www.pcguru.hu/1565

»A játék, ami nemcsak bizonyítja, de ki is használja a PS 3 erejét. Vizuális gyönyör és játékélménybeli mérföldkő, amit fel kéne venni kötelezőnek a Kincskereső kisködmön helyett.

»MIGUEL

PRO »Az év legszórakoztatóbb játéka bámulatos tálalásban

KONTRA »Kevés hiba, de pont ezért mind feltűnő – szerencsére ez az élményből mit sem von le

»97%«

TOP 5 CLASSIC

Top 5 Classic rovatunk célja, hogy felhívjuk a figyelmeteket olyan játékokra, amelyek ugyan már egyáltalán nem számítanak frissnek, de a maguk idejében kiválóak voltak és manapság igen kedvező áron szerezhetők be. Gyakorlatilag egy gyors vásárlási tanácsadót olvashattok ezen az oldalon, hiszen igazán jó játékokat ajánlunk nektek, mindig meglehetősen baráti árkategóriában.

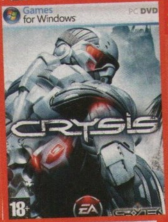
1.

» THE ORANGE BOX

Értékelés: 95%
Ára: 3990 Ft

Nagy valószínűséggel ez az a játékcsomag, amit nem nagyon kell bemutatni egyetlen PC Guru-olvasónak sem. A Valve utolsó igazán nagy dobása, három kifejezetten kiemelkedő játék egyetlen csomagban: Half Life 2: Episode Two, Team Fortress 2 és a Portal. Három FPS, amely a műfaj három különböző ágát testesíti meg, a Half Life 2 második epizódja a történet központú lövöldözés, a Team Fortress 2 a csapatalapú multimóka, míg a Portal egy valódi forradalom, ahol a logikára sokkal nagyobb szükség van, mint a reflexekre. És ez a három nagyszerű program mindössze négyezer forintért bárki számára elérhető. Mi ez, ha nem a valódi kihagyhatatlan ajánlat?«

2.



» CRYSIS

Értékelés: 95%
Ára: 3990 Ft

Crysis, a játék, amit mindenki várt, és amitől mindenki egy kicsit rettegett is. Vajon elég erős hozzá a gépem? Vajon fel tudom tolni a grafikát legalább közepes beállításra? Vajon el fog indulni egyáltalán? Két éve mindenkinek ez járt a fejében, és voltak, akik nem véletlenül aggódtak, ugyanis még manapság is akadnak olyan masinák, amelyek képtelenek megjeleníteni ezt a játékot teljes valójában. Persze két év hosszú idő, biztos köztetek is akad jó pár olyan, aki azóta frissítette a gépe egyes hardvereit, így talán épp most jött el a pillanat, hogy újra próbát tegyetek a Crysisszal. Az ára most baráti, alig négyezer forint, szóval itt a remek alkalom, hogy teljes grafikai beállítások mellett küzdjetek meg az idegenekkel.«

3.

» FIFA 09

Értékelés: 93%
Ára: 3990 Ft

Ha egy kicsit visszalapoztok, akkor már olvashatjátok az idei FIFA program tesztjét, ám ha nincs kedvetek egy tízest kipengetni a legújabb változatra, de mégis fociznátok, akkor érdemes egy kicsit a múltba nézni, éppen egy évnyit, hiszen a FIFA 09 éppen akkor jelent meg, és a friss verzió érkezésének köszönhetően most meglehetősen baráti áron juthattok hozzá. Négyezer forintért olyan játékot kaptok, ami komoly fejlődésen esett át a 08-as verzióhoz képest, csiszolták a grafikát, új ütközési és védekezési rendszert vezettek be, és ahogy az elmúlt években mindig, ezúttal is magyar nyelven, teljes magyar kommentárral lehet élvezni a programot. Szóval ha ebben a pillanatban éppen nem futja a legújabbra, akkor még a tavalyi is bőven jó vétel.«

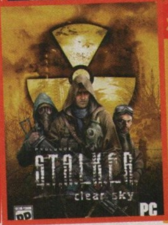
4.

» DEVIL MAY CRY 4

Értékelés: 85%
Ára: 4990 Ft

A Devil May Cry széria nagyon sokáig csak a konzoltulajok kiváltsága volt, azonban hála a Capcom megváltozott üzletpolitikájának – miszerint a játékait némi csúszással PC-re is megjelenteti – a negyedik részt már a személyi számítógépek tulajai is telepíthették kedvenc masináikra. Szerencsére a DMC4 már olyan körülmények között érkezett, hogy nyoma sem volt a gyenge portolásnak, a játék tökéletesen élvezhető billentyűzettel és egérrel is. Amit pedig a játékélmény gyanánt kapunk, az lehengerlő látvány, dinamikus akció, jófajta történet és gigantikus főellenfelek, igazi kihívással. A DMC4 tehát tökéletes kikapcsolódás az akció szerelmeseinek, most mindössze 5000 forintért. Szerintünk megéri.«

5.



» S.T.A.L.K.E.R. - CLEAR SKY

Értékelés: 88%
Ára: 4990 Ft

S.T.A.L.K.E.R. – a játék ami olyan sokáig készült, hogy egy idő után már el sem hittük, hogy valaha a kezünkbe kerülhet. Aztán láss csodát, a program mégis megjelent, aztán rekordsebességgel jött utána a „második" rész, amely az eredeti játék előtti egy évbe kalauzolt el minket. Ezen felül kaptunk még szabadon átjárható pályákat, bekapcsolódhattunk a klánháborúba, fejleszthettük a fegyvereinket és a felszerelésünket, arról nem is beszélve, hogy ott van az az utánozhatatlan hangulat, amit a lepusztult csernobili környezet biztosít a játékosok számára. A S.T.A.L.K.E.R. mind a mai napig az egyik legegyedibb FPS, és a folytatása sem okozott csalódást, amihez most 5000 forintért juthatunk hozzá, hogy kibírjuk vele a következő rész érkezéséig.«

A FIFA 10-et nézve el sem tudjuk már képzelni, mekkora szám volt húsz éve, amikor az első valamirevaló fociprogramok megjelentek. Hogy el voltunk ájulva attól, amikor végre sikerült a fejlesztőknek valamelyik programba olyan alapvető funkciókat beleprogramozniuk, mint a cselezés vagy a szabadrúgás! Bizonyos szempontból nagyobb teljesítmény volt ez annak idején, mint ma egy újabb felcsicsázott FIFA.

írta» STÖKI

KIS PROCI, KIS FOCI

A sportjátékoknak ugyanis különösen fájó korlátot szabott a 8 bites gépek kevéske memóriája. Egy fociprogramnak rengeteg dolgot kell számon tartania: kétszer tizenegy játékos állandó pozícióját, állapotát és viselkedését, aztán ott vannak még a foci szabályai, a játékosok sprite-jai és egyéb megjelenítési finomságok, esetleg egy bajnokság adatai – mindez hamar megtölti például a C64 esetében a 64 kilobájtos memóriát (annak idején még azt se tudtuk, mi az, hogy merevlemez). Ezért csoda, hogy olyan remekek születtek már akkor is, mint a Microprose Soccer vagy az Emlyn Hughes International Soccer.

FOCI FELÜLNÉZETBŐL

Kezdjük az előbbivel. A Sensible Software csapat alkotása, a kiadójáról elnevezett Microprose Soccer éppen húsz éve bűvölte el a játékosokat. Felülnézetből láthattuk benne a pályát, a játék kezelte mind a 22 játékost, volt benne becsúszó szerelés, világkupa, cselezések, visszajátszás és persze kétszemélyes játék. Ráadásul még többféle időjárást is kezelt, és a nedves talajon akkorákat estek a játékosok, hogy öröm volt nézni. Olyan alap volt a Microprose Soccer, amit a fejlesztők nem véletlenül használtak fel három évvel később, amikor a Sensible Soccert kiadták. Ez már Amigára optimalizált változat volt, és a felülnézetes játékélmény a sorozat többi mutációjával később több konzolgeneráción is megjelent (legutóbb két éve Xbox Live Arcade-re), de ezek már nem hozták magukkal azt a katarzist, mint a nagy elůd.

MENEDZSERREL MEGFEJELVE

Az Emlyn Hughes International Soccer is a korszak egyik kiemelkedő fociprogramja volt, ráadásul egy évvel korábban jelent meg, mint a Microprose Soccer. Ez nem felülnézetes, hanem oldalnézetes megoldással próbálkozott, és a grafikája is rondább volt (értsd: ormótlan pixelekből összerakott játékosok szerencsétlenkedtek nem túl erős animációval), de a játékmenet felülmúlta a kortárs riválisokat. A korhoz képest élethű volt az irányítás, a játékosok például egy-egy ellenkező joystickmozdulatra nem azonnal változtattak irányt, hanem lelassítottak, és csak utána rohantak vissza. Okos passzolási rendszer, oldalazás, fejelés, sarkazás, vetődés, megtévesztő cselek – ezt mind tudta a játék, ráadásul egy menedzser rész is szerepelt benne, ami a morált, a játékosok sérüléseit és állóképességét is kezelte. Nem csoda, hogy amikor megjelent, szinte minden szaklap a legjobb fociprogramként emlegette a játékot. Mint ahogy az sem meglepő, hogy az ehis64.net címen ma is aktív rajongótábora van a játéknak.«

TÖBBSÉGBEN AZ ERŐ

A – sajnos egyelőre csak Xbox 360-on elérhető – Halo 3: ODST egyik nagy dobása a Firefight játékmód, aminek apropóján elővennék egy témát, amiről nem nagyon volt még szó a rovatban: a játékmódok evolúcióját. Érdekes végigkövetni, hogy a játékipar fejlődésével hogyan alakult ez, volt néhány furcsa kanyar az úton, amin eljutottunk a Firefightig.

írta» STÖKI

Kevesen tudják, hogy a legelső számítógépes játékok egyike multiplayer cucc volt, és erre már a neve is utalt. A Tennis for Two című csodát 1958-ban készítette bizonyos William Higinbotham a Brookhaven Nemzeti Laboratóriumban, hogy segítsen az intézmény látogatóinak elütni az időt. Az analóg számítógépre készült játékban egy oszcilloszkóp képernyőjén lehetett teniszezni, a játék olyan rutint alkalmazott, amit egyébként a laboratóriumban ballisztikus rakéták nyomainak jelzésére használtak. Persze a Tennis for Two csak kísérleti projekt volt, de a többjátékos mód később is elég határozottan jelen volt a piacon, elég, ha csak a különböző Pong-variációkra, az egymás ellen játszható játéktermi gépekre, vagy a legelső otthoni konzolra, a Magnavox Odysseyre gondolunk, ami két irányítóval jelent meg. Viszont arra is hamar rájöttek a játékfejlesztők, hogy erős az igény a szóló játékmódra is, ráadásul a korai otthoni számítógépek és konzolok olyan kicsi memóriával rendelkeztek, hogy a multiplayer móddal járó macerák – nem egy, hanem két karakter irányítása, ezek interakcióinak lekezelése – önmagában lefoglalt egy csomó erőforrást. Így eshetett meg, hogy a Pong-őrület után a hetvenes évek végétől nagyon hosszú időre az egyszemélyes játékmód vált uralkodóvá.

EGYRŐL A KETTŐRE

Aztán ahogy az otthoni konzolok megcombosodtak, egyre gyakrabban került be a játékokba multiplayer mód, mintegy mellékesként. Ez különösen Commodore 64-en volt megfigyelhető, ahol teljesen agyament próbálkozások születtek, például a Decathlon joystickgyilkos sportversenyei (az nyert, aki gyorsabban tudta jobbra-balra rángatni a botkormányt) vagy a páros tetris. Amikor a Commodore-ok uralmát átvette a PC, ez a trend megmaradt, sőt, a soros kábelnek hála már külön gépeken játszhattunk egymás ellen – istenem, azok a Doom-meccsek! Az FPS-ek és az akkoriban befutó real-time stratégiák rögtön ráugrottak a hálózatos játékra. Aztán jött az internet, és kiterjesztette a multiplayer játékban rejlő lehetőségeket. A Doom és a Warcraft második része már kimondottan támogatta a netes játékot, megalakultak az első klánok és netes ranglisták, és a kilencvenes évek második felében felbukkantak az első MMORPG-k. 1998-ban pedig jött a Starcraft, ami a Battle.Nettel megmutatta, hogyan kell összefogni a netes játékokat és közösséget kovácsolni köréjük. Egy évvel később a Quake harmadik része, a Quake III Arena azzal lepte meg a játékosokat, hogy kimaradt belőle a hagyományos értelemben vett egyszemélyes mód (csak egy egyre nehezebb botok elleni arénaküzdelem került a helyére), és riválisa, az Unreal Tournament is hamarosan követte a példáját.

> »Gyerekkorunk óta tudjuk, hogy együtt játszani jó. Virtuálisan is...«

ELLENSÉGESKEDÉS HELYETT EGYÜTTMŰKÖDÉS

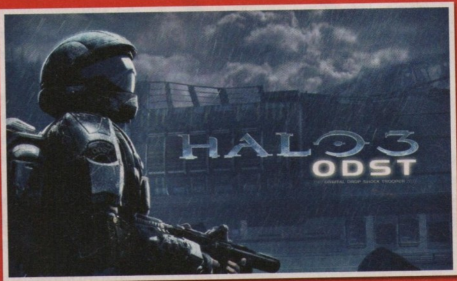
Az ezredfordulóra tehát nagyon úgy tűnt, hogy a multiplayeré a jövő, egymásba értek a netes ladderek, mindenki MMORPG-t fejlesztett, az FPS-ek és az RTS-ek erősen elhúzták a többszemélyes csaták irányába. Nem csoda, hogy 2002-ben az egyik legrangosabb akkori játéklap, a Gamespy újságírója azon nyivákolt, hogy már senki nem nyomul egyszemélyes játékkal. Aztán ahogy lenni szokott, fordult a kocka, egyrészt azért, mert kiderült, hogy a multiplayer mód önmagában ritkán tart el egy játékot, ahhoz nagyon jónak kell lennie (az elkészült MMORPG-k zöme jól meg is bukott), másrészt azért, mert megjelentek az alkalmi játékosok, és megvettek pár millió Simset, a Sims Online-ból viszont alig százezret, igazolva, hogy a single player játéknak még messze nem áldozott le. Egyébként nem mellesleg arra is rájöttek a piackutatók, hogy míg a multiplayer játékokat kedvelő hardcore gamerek hajlamosak leragadni egy-egy játéknál, és akár évekig Starcraftezni, addig aki egyszemélyes játékokat fogyaszt, sűrűbben váltogatja a játékait – hiszen ő nem egy játékban akar profi lenni, hanem mindig új élményeket keres –, ergo nagyobb eséllyel vásárol. Jöttek is szép sorban a programok a Grand Theft Auto 3-tól a Metal Gear Solid 2-ig, amiknek príma egyszemélyes módjuk volt, az egyedül nem játszható szoftverek (például a Tribes 2) pedig igen kis eséllyel indulnak a haszonért folyó piaci harcban. Aztán jött a Halo, egy tipikusan multiplayer műfaj, az FPS jeles képviselője, és kooperatív módjával szépen összehozta az egy- és a többszemélyes módot: már nemcsak egy játékos tolhatta végig az egyszemélyes módot, hanem több is. Persze kooperatív módra volt már példa korábban is, például a játéktermi gépeken, de az otthoni konzolok

»NYERD MEG AZ ODST-T«

A hazai Microsoftnak köszönhetően most lehetőségünk van kisorsolni köztetek egy Halo 3: ODST-t, amit természetesen csak Xbox 360 konzolon tudtok kipróbálni. Ha szeretnétek versenybe szállni a szoftverért, akkor nem kell mást tennetek, mint ellátogatni a

www.pcguru.hu/odst_jatek

webcímre, ahol találtok majd egy kérdést, amit ha helyesen válaszoltok meg, akkor máris azon egyének közé kerültök, akik között kisorsoljuk az ODST-t. A nyertes nevét a következő számunkban hozzuk nyilvánosságra. Sok szerencsét mindenkinek!



piaca csak nagyjából az ezredfordulóra érett meg erre. A kooperatív mód óriási siker lett – a Halo PS-s változatából viszont kimarad, kapott is érte kritikákat rendesen –, a folytatás pedig már kimondottan ráment erre a különböző hősökkel (ugyebár Master Chief ekkoriban kapta meg maga mellé Arbitert). Aztán jött az Xbox online rendszere, a Live, majd a következő konzolgeneráció képviselői a saját online rendszereikkel, és a kooperatív mód természetes jelenség, sőt elvárt funkció lett.

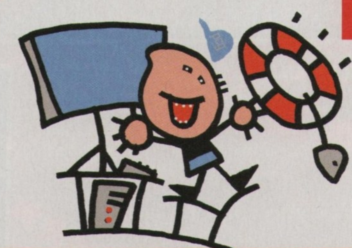
FLASHBŐL KONZOLRA

A kooperatív mód után viszont érdekes helyről vették ihletet a fejlesztők a következő lépéshez: a flashjátékokból. A szokásos multiplayer módok – deathmatch, capture the flag satöbbi – után valami újat akartak a designerek, és körülnéztek, mi a menő a játékpiac egyéb szegmenseiben. Azt látták, hogy a flashjátékiparban elképesztően sikeresek a tower defense játékok, amikben a játékosnak egyre durvább hullámokban érkező szörnyeket kell legyőznie mindenféle lövegtornyokkal (egyébként a tower defensehez a Warcraft III egyik titkos pályája adta az ötletet, és a műfaj egyik legsikeresebb játéka, a Gemcraft magyar programozó műve). Először a Gears of War 2 készítői ismerték fel, hogy ezt át lehet ültetni konzoljátékba is, így került a játékba a Horde mód, és ezt koppintotta le a Halo 3: ODST a Firefight móddal. Horde, illetve Firefight módokban a játékosok vállvetve küzdenek az egyre durvább hullámokban érkező idegen lények ellen, a cél minél tovább elodázni az elkerülhetetlen véget. És hogy mi lesz a következő lépés? Nem tudni, de nem lepődnék meg, ha további flashjátékelemek is beszivárognának az „egészestés" játékokba. Az viszont eléggé biztos, hogy az egyszemélyes játékmód nem fog kihalni: az elmúlt évtizedekben ugyanis azok a játékok hozták a legjobb multiplayer módokat, amikben remek egyszemélyes mód is volt. És ez nem véletlen: kellenek hősök és történet, hogy aztán bele tudjuk élni magunkat a multiplayer meccsekbe.«

»Guru-kérdőív

Változik a világ, és mi sem maradunk ugyanolyanok, azonban azt szeretnénk, ha a fejlődés a ti kedvetek szerint történne. Összeállítottunk egy kérdéssort, amit a **www.pcguru.hu/nagyguruteszt** linken érhettek el (a legegyszerűbb, ha beteszitek a DVD-mellékletet a gépetek olvasójába, és rákattintotok a hivatkozásra, amit Chris odarakott). Fontos kérdések ezek, és az eredmények függvényében alakul a 2010-es évfolyam – mi legyen a teljes játékokkal, kell-e több előzetes, legyen-e négy oldalnyi levrov (Meg még mit nem... - M), és a többi kardinális kérdés, amiben most a te véleményed, válaszod a vízválasztó. Hogy kicsit meghozzuk a kedvét mindenkinek, a válaszadók között értékes nyereményeket, például PC-s játékok garmadáját, illetve egy Playstation 3 Slimet (hozzá jó pár programmal) sorsolunk ki. Előre is köszönjük mindenkinek, és persze a Guru legyen veletek!.«

JÁTÉK-MENTŐÖV



MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

CÉH 2

Kedves Tika!
Gazsó Ágnes vagyok, a seven m Kft. Honosításvezetője. A legutóbbi mentőövben egy levélíró A Céh 2 magyar patchét hiányolta – amire a válaszod sajnos elég negatív cégünkre nézve. A folthoz valóban nem készült hivatalos magyarítás, aminek az oka a kiadó Jowood és a játékfejlesztők közti állandó nézeteltérések, illetve a fejlesztők idő közbeni megszűnése. (Sajnos ez sok Jowood játéknál megesik.) Ezért hiába szerettük volna, nem volt mód a hivatalos magyar patch elkészítésére. (Ha jól tudom, rajongói fordítás azonban létezik.)
Ha további kérdésed lenne, szívesen válaszolok. Megértésedet köszönöm.
Üdvözlettel:
Ágnes Gazsó
Product & Marketing Manager

»Nem szeretnék hosszasan magyarázkodni, mindenesetre nem negatív és semmiképpen sem bántó szándékkal tettem az ominózus megjegyzést, bár a megfogalmazás utólag tényleg szerencsétlennek tűnik. Az általad is felsorolt ok-okozat viszonyt, és a honosító-műhelyek eleve kilátástalan helyzetét akartam rövidre zárni, plusz informálni a jónépet, hogy tapasz ügyben nem várható fejlemény, de mint látjuk, nem úgy sikerült, ahogy kellett volna. A bocsánatkérés tényleg kijár, részemről tehát elnézést kérek, és mea culpa.

Ami a rajongói fordítást illeti, nos tényleg létezik ilyen, s alig egy hónapja készült el és került ki egy ütős rajongói honlapra (lapzárta után, ez talán megmagyarázza a trehányságom is). Az oldal tulajdonosa a magyar verzió és az 1.4 patch kombinációjához készített egy remek fixáló csomagot. A http://www.guild2hun.extra.hu weboldalt tessék megcélozni, azon belül is a Letöltések menü Ikonfix menüpontját. Az 1.4 patch egyébként a http://tinyurl.com/yl4wgbr oldalról tölthető le, és mint ismeretes, összekócolja a Céh 2 ikonjait, ezért kell majd az Ikonfix remekmű.

Helló Tika!
A 09.10-es számban lévő teljes játékhoz, a Céh2-höz szeretnék segítséget kérni. A problémám az lenne, hogy a gép néha minden ok nélkül kilép a játékból, sőt olyan is van, hogy nem tölti be a mentett állást, amit aztán többé már nem is lehet megnyitni ezeknél a kidobásoknál. Soha nem ad ki hibaüzenetet. Remélem, tudsz segíteni!
Minden jót!
Levente

»Lásd fent, 1.4 patch és ikonfix.

GTA4

Sziasztok!
A GTA IV-gyel lenne két problémám. Az első az, hogy az interneten, a társkeresőn vagy min bejelöltem valakit, hogy randizzunk, de nem tudom, hogy hol és mikor kell. Honnan tudhatnám meg?
A második pedig az, hogy van valamilyen interjú (akkor jelent meg, mikor elmentem a rendőrségre a nyomozóhoz), és nem enged be, mindig a ruhába köt bele. Milyen ruhában kell menni?
Várom válaszotok, addig is mindent köszi!

»1. Ha bejelölsz valakit, és a lap alján a DATE (randi) opcióra kattintasz, azzal egy e-mailt küldesz a célszemélynek, na már most, ha az illető is akar veled találkozni, válaszlevelet küld, amelynek érkezéséről a telefon értesít. Ilyenkor el kell olvasni az e-maileket, és az abban megjelölt helyen létrejön a randi, a térkép ez esetben szív formájú ikonnal segít majd odatalálni a helyszínre.
2. Final Interview: A Perseus ruhaboltba vegyél öltönyt (piros nyakkendős ancúg), és fekete cipőt, továbbá ha van a karaktereden szemüveg, vedd le.

STEAM

Üdv nagytiszteletű Tika!
Gond lenne a Steammel, ha elindítom, akkor a képen mellékelt hibaüzenetet dobja ki. Már hatszor újrainstalláltam, néha egy ideig jó, aztán megint ezt csinálja.
Ha tudsz segíteni, kérlek, válaszolj!
zErGzOrG

»Mindenképp a http://store.steampowered.com/ oldalon a Get Steam Now felirat alatt elérhető Steam-klienst töltsd és használd, a beállításoknál pedig a nyelvi részt hagyd angolon. Fontos továbbá, hogy a háttérben futó programok/alkalmazások közül kiszűrd azokat, amelyek bekavarhatnak a Steamnek. Ezekről a http://tinyurl.com/ylr5f38 weblapon találsz magyar nyelvű listát/információt.

BF HEROES

Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Akadt egy nagy gondom az említett játékkal Vistán. Úgy két napja a játék kért egy patch-et, amit letöltöttem, de a játék utána már nem indult el, vagyis addig elmegy, hogy leellenőrzi a verziószámot stb., és kijön a kék ablak (logging progress), de ezt a hibaüzenetet dobja ki: Error : unable to connect (1002). A tűzfalamon nem módosítottam semmit.
UI: Már újratelepítettem, de így sem ment.
Hű olvasótok: Adrián

»Ha futtatsz bármilyen netes okosságot, pl. Peer Guardian, lődd le. Aztán, találtam még olyat a hivatalos fórumon, hogy Vista esetében, sokaknál működött ez a kis trükk:
Menj a Start menüre, Minden program, Kellékek, itt a Parancssoron jobb egérgomb, és válaszd a Futtatás rendszergazdaként lehetőséget, aztán a feljövő parancssorba írd be:
netsh int tcp set global ecncapability=disabled

MMORPG

Hi Guru!
Lenne egy kérdésem pár MMO-val kapcsolatban. Tudtok olyan MMO-t, amit meg tudok venni a boltban, és nincs havidíja?
A választ előre köszi.
Hűséges olvastok:
AXE

»Konkrétan van egy csomó, amiért boltba sem kell menni, ugyanis teljesen ingyenes: Cabal, Jade Dynasty, Archlord, 9 Dragons, Hero online, Upshift, Tales of Pirates, Last Chaos, Rappelz, Silkroad... Ami dobozos verziót igényel és havidíj-mentes, abból most csak egy jut eszembe, a Guild Wars.

GRID, ARMA

Üdv Guru!
Az a gondom, hogy mikor elindítom a GRID-et, elkezd betölteni, és akár egy évig is tölt, nem történik semmi.
Az ARMA1-gyel az a gondom, hogy elindítom a játékot, fekete képernyő, és a CTRL + ALT + DEL barátom jön. A gépem Vista SP 2, GTX 260-as videokártya.
Köszönöm a segítséget.
Üdv:
gamerpro04

»Az ArmA fekete képernyőjét a Vista+4GB RAM tünetegyüttes okozza, ezt a kettőt így együtt, nem képes lekezelni az alapjáték, szerencsére van már erre a problémára tapasz, erre tessék: http://tinyurl.com/ye7ck8z.

A GRID-hez is szinte biztos, hogy patch kell: http://tinyurl.com/y87chcn

COMBAT ARMS

Szervusz Tika!

A Combat Armsszal kapcsolatban kérném a segítséged. Regisztráltam, az account hitelesítve, de valamiért nem indul, csak ezt írja ki: próbálkozzak pár perc múlva, meg error code: PI, 30022. Rákerestem a PI 30022 hibára, de sehol nem írják le normálisan.

Please help!

Armageddon

»Ezt a hibakódot akkor dobja a stuff, ha az amerikai klienssel játszol, vagy az észak-amerikai szerverhez próbálsz csatlakozni. Az EU-ból innen kell letölteni a CA-t: http://tinyurl.com/y962cjv

EMPIRE: TOTAL WAR

Sziasztok!

Elkelne egy kis segítség az Empire Total War-al kapcsolatban. Rengeteg a játékkal foglalkozó oldal, illetve újság lehozta már, hogy megjelent az 1.3 patch, meg most szept. 1-én az 1.4 patch. Ez mind szép, de honnan lehet letölteni? Ugyanis a SEGA honlapján a support részben a download ikonra kattintva felhozza a PC-s patch letöltési lehetőségeket, ahol a Total War sorozat szinte minden részéhez van patch, természetesen kivétel az Empire Total War, amit eleve nem értek, mert a honlapon most is fent van a leírása, hogy miket javít például az 1.4 patch. Persze az is lehet, hogy én vagyok vakegér, de ha valamit tudnátok segíteni ezzel kapcsolatban, azt megköszönném!

Üdv: Attila

»Az Empire a Steam keretén belül jelent meg, vagyis ha dobozos verziót vettél, azt is a Steamen keresztül kellett regisztrálni. A Steam minden indításkor ellenőrzi a frissítéseket, és automatikusan telepíti is azokat, és mivel az Empire volt a sorban az első, csak Steames megjelenésű játék, így fordulhat elő, hogy minden más részhez ott a tapasz, ehhez meg már nem kell guberálni. Amit leírtál, abból számomra az derül ki, hogy vagy nem eredeti verziód van, vagy valamit véletlenül elnéztél.

FARMING SIMULATOR, BF: VIETNAM

Helló Tika!

Volna 2 kérdésem:

Az első az, hogy van-e már a Farmig Simulator 2009-hez magyarítás, és ha van, honnan tudom azt letölteni?

A második pedig az, hogy a Battlefield: Vietnamban mire jó a lapát? Nem tudok rájönni.

Előre is köszi. Scarface

»Az FS 2009-hez még nincs magyarítás, érdemes folyamatosan csekkolni mondjuk a http://tinyurl.com/yah4vls oldalt, itt biztos azonnal jelzik, ha készül.

A Battlefield Vietnamban az ásó alagutak létrehozására használható a vieteknél, lényegében egy mobil respawn-pontot (ahol újjászületettek) kreálhatsz vele. A saját zászlód környékén lesz egy alagútba szúrt ásó, ezt vedd fel a G billentyűvel, és az ellenség hátában vedd elő az ásót, majd a bal egérgombbal használva tulajdonképpen létrehozol egy alagutat a két pont között.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

A Medal of Honor: Airborne-ban az ageia telepítésénél kilép a telepítő. És van még egy problémám: a COD2-t installálni akarom, de mindig uninstallálja, holott már le van törölve.

Mi a lehet gond?

Köszönöm.

mnm

»Valószínűleg más játékból/driverből már frissebb AGEIA driver került fel a gépedre, mint amit a MOHA Airborne rá akar tuszkolni, de lefelé ezek nem kompatibilisek, ezért itt egyszerűen leáll az egész telepítési ceremónia. A megoldás: szedd le a korábbi AGEIA verziót, Vezérlőpult -> Programok hozzáadása, eltávolítása -> Nvidia PhysX eltávolítása, aztán úgy próbáld telepíteni az Airborne-t.

A COD2 problémánál, ha jól értelmezem, letörölted a COD2-t, és most újra akarod telepíteni, de nem sikerül. Ha így van, akkor próbáld meg ezzel az eszközzel (Your Uninstaller) kigyomlálni a beragadt bejegyzéseket/fájlokat: http://tinyurl.com/6g7ert

WOLFENSTEIN

Sziasztok!

Egy kérdésem lenne csak a Wolfenstein játékkal kapcsolatban. Meg tudnátok mondani, hova menti a játékállásokat a gép? Kerestem valamilyen save mappát, de semmit nem találtam. Ha van ötletetek, kérlek, segítsetek. Előre is köszönöm.

»A mentések helye a következő, operációs rendszertől függően:

XP: C:\Documents and Settings\[Felhasználónév]\Local Settings\Application Data\id Software\WolfSP

VISTA: C:\Users\Felhasználónév\AppData\Local\id Sotware\WolfSP

COD2

Kedves PC Guru!

A segítségeteket szeretném kérni. A Call of Duty 2 játékból mindig kidob RESTRICTION: Punkbuster B failed hibaüzenettel. Akárhányszor játszani akarok, mindig ugyanez van. És lehet, hogy amiért csaltam, és átállítottam Windows98-ra a kompatibilitást. Hiába frissítem a Punkbuster A-t vagy B-t, kidob ezzel.

Mit tegyek?

Windows XP-m van, CPU 3.00GHz, 512 MB RAM. Remélem, tudtok segíteni: S

Üdv mindenkinek!

»A COD 2 mappájában kell lennie egy PB nevű könyvtárnak, ezt töröld, majd töltsd le a http://www.evenbalance.com-ról a COD2-hez tartozó PB klienst, aztán telepítsd és frissítsd. Frissíteni majd a COD2 mappában, a PB-n belül a Pbsetup.exe-vel tudsz, betallózod a COD2-t, és ápdét. Remélem, így jó lesz. A Win98 kompatibilitásnak nincs köze hozzá (az nem csalás), ez szerintem egyszerű frissítési probléma.

NFS: SHIFT

Sziasztok!

A NFS Shifttel lenne az a gondom, hogy ha elindítom, és ugye betölt a sárga csík az elején, akkor fekete képernyő és ennyi volt. A rendszerkövetelmény tökéletes, videokártya drivert frissítettem, mást én nem tudok. Tudnál nekem segíteni?

Üdv:Tara

»Amikor ezt írom, még nem jelent meg komoly hibajavító pakk (az egyes számú patch nem javít semmin, csak a LAN módot teszi elérhetővé), ezért egy fapados megoldást javasolnék, ami úgy tűnik eddig mindenkinél bevált (fekete képernyős hibára). Szóval jobb egérgomb a játék parancsikonján, aztán Tulajdonságok, és itt a Kompatibilitás fülnél állítsd át a kompatibilitási módot Windows98/ME-re.

COD4

Sziasztok!

Azt szeretném kérdezni, hogy mi az az alpha blend? Mert nem valami erős a videokártyám (GeForce FX 5200), és szeretnék játszani a Call of Duty 4-gyel, de azt írja ki, hogy nem tudta elindítani ezt az alpha blendet. Nem lehet ezt valahogy kikapcsolni, mielőtt elindítom a játékot, hogy tudjak játszani vele? És ha vannak még ilyen dolgok, mint ez az alpha blend, akkor azokat is ki lehet valahogy kapcsolni? A válaszotokat előre is köszönöm! Király az újság és a weboldal!

»Az alpha blend egy eljárás/funkció, ami áttetszővé, átlátszóvá teszi az objektumokat. Sajnos a gépigény alatt van a videokártyád, és nem csupán az a baj, hogy ezt a funkciót nem támogatja, hanem hogy egyszerűen kevés a játékhoz. A hivatalos minimum gépigény: NVIDIA(R) Geforce(TM) 6600 vagy ATI(R) Radeon(R) 9800Pro, magyarul kellene egy az imént megjelölt VGA-kból, vagy azoknál jobb, és csak akkor indul el a játék.

AION

Szeva Tika!

Csak azt akarom kérdezni, hogy az Aion-nak van havidíja? És ha van, mennyi?

»Igen, van havidíja, bankkártyás rendszerben ennek összege 13 euro/hó. A másik lehetőség a Gamecard, ez hazánkban is megvásárolható, a 15 napos 1980 forintba kerül, a 60 napos pedig 7290 forintba.

A SZÉPSÉG BŰVÖLETÉBEN

ASUS DESIGNO MS

Az Asus egy új monitorcsaládot mutatott be Designo MS néven, aminek máris öt tagja debütált. A sorozat legfőbb jellemzője az igényes design.

Kialakításukból fakadóan az új monitoroknak csak a dőlésszögét lehet állítani (a notebook kijelzőkhöz hasonlóan), a magasságát nem. Ez a művelet viszont – a sajátos, gyűrű alakú támaszték miatt - egy ujjal is végrehajtható, így mindjárt rá is akasztottak egy hangzatos nevet: Ergo-Fit Technology. A fényes fekete kávával és LED-es érintőgombokkal ellátott monitorok igen elegánsak, vastagságuk mindössze 16.5 mm. A most bejelentett típusok az alábbi képméretekkel és felbontásokkal rendelkeznek: MS246 – 23.6", 1920x1080; MS236 – 23.0", 1920x1080; MS226 – 21.5", 1920x1080; MS227 – 22.0", 1680x1050; MS202 – 20", 1600x900. A család öt tagja számos műszaki paraméter tekintetében mutat azonosságot. Mindegyikük 50000:1 arányú dinamikus kontraszttal (a natív kontrasztot nem adja meg a gyártó), 250cd/m2 fényerővel és 170/160 fokos betekintési szöggel rendelkezik. A válaszidő 2 ms (GTG), ez alól csak az MS202 kivétel, aminél ez az érték 5 ms. A monitorok piacra kerülésének idejét és árait lapzártáig nem közölték.«

USB 3.0-ÁS KÜLSŐ MEREVLEMEZ

BUFFALO DRIVESTATION HD-HXU3

Az USB 3.0 szabvány már jó ideje elkészült, de eddig csak elvétve röppentek fel hírek olyan eszközökről, amik ezt használják.

Mintegy fél évvel ezelőtt, a 2009/06-os Guruban számoltunk be nektek részletesen az USB 3.0 szabvánnyal kapcsolatos tudnivalókról. Röviden annyit érdemes felidézni, hogy az USB 2.0-hoz képest az utód mintegy tízszeres sebességnövekedést ígér. Ez a külső merevlemezeknél különösen jól fog jönni, hiszen ezeknél nem a meghajtók sebessége, hanem az USB 2.0 interfész képezi a szűk keresztmetszetet. Arra még egy kicsit várnunk kell, hogy az USB 3.0 kompatibilis eszközöket (alaplap, kártya) nagy tömegben elkezdjék ontani a gyártók, de már legalább külső meghajtót lehet venni ilyen porttal, ez pedig a Buffalo DriveStation HD-HXU3. A meghajtó háromféle kapacitással lesz elérhető, így 1 TB, 1.5 TB és 2 TB méretű verziót is választhatunk. Az átviteli sebesség a gyári adatok szerint maximálisan 125 MB/s lehet, ehhez természetesen megfelelő (USB 3.0 kompatibilis) alaplap vagy kiegészítő kártya szükséges. Az új meghajtók a gyári információk szerint októbertől kerülnek piacra, de lapzártáig nem jelentették be az árukat.«

A NYUGALOM SZOBRA

CORSAIR HX650W

A Corsair tápegységei – s különösen a felső kategóriát képviselő HX széria tagjai – nagy elismerésnek és megbecsülésnek örvendenek a PC-felhasználók körében. Most egy újabb HX modell érkezik.

A moduláris felépítésű HX650W egy 12V-os ággal rendelkezik, amin keresztül legfeljebb 624W-ot tud leadni (52 A). Az ATX12V v2.2 és EPS12V 2.91 kompatibilis egység hatékonysága terheléstől függően 84% és 87% között mozog, de csak egészen kicsi vagy közel teljes terhelés esetén esik 85% alá. A tápban használt ipari kivitelű kondenzátorok 105 fokig bírják a kiképzést. Arról egy duplán csapágyazott 120 mm-es ventilátor hivatott gondoskodni, hogy ennek tesztelésére ne kerüljön sor. A zajszint 50%-os terhelésig 23 dBA alatt marad, utána fokozatosan emelkedik, teljes terhelésnél eléri a 38dBA-t, ami bizony már elég hangos. Ahogy ez egy minőségi tápnál elvárható, a HX650W-t is ellátták különböző védelmi rendszerekkel, így túláram, túl magas vagy túl alacsony feszültség és rövidzár esetén sem kell attól tartani, hogy esetleg tönkremennek gépünk értékes komponensei. A hazai ár és elérhetőség a Guru jelen számának nyomdába adásáig nem derült ki, de egyes nyugati webáruházakban már beszerezhető az új táp 100 euro körüli áron.«

ÉTERI ZENE
CREATIVE INSPIRE S2 WIRELESS

A Creative idén augusztusban jelentette be Inspire S2 elnevezésű 2.1-es hangrendszerét, nem kellett túl sokat várni, s elkészült a vezeték nélküli változat is.

Többcsatornás (5.1/7.1/sok.1) hangrendszerek esetén nem szorul különösebb magyarázatra, hogy miért praktikus vezeték nélküli szatelit hangszórókat használni. Indokként elég csak megemlíteni az FTF-et (Feleség Tűrési Faktor). Ennek fontosságával bizonyára mindenki tökéletesen tisztában van, aki csak egyszer is hallotta már a „drágám, tüntesd már el ezeket a ronda kábeleket" mondatot. Egy 2.1-es rendszer esetén ez talán nem annyira kardinális kérdés, de a Creative mindenesetre biztosra ment az S2 Wireless-el, így legalább a madzagok miatt nem torpedózhatják meg a beszerzését az oldalbordák. A mélynyomó 19W RMS, míg a szatellitek 7W RMS teljesítményre képesek, a frekvenciaátvilel 40Hz-20KHz, a jel-zaj arány 75dB. A rendszernek Bluetoothon keresztül küldhetjük a zenét, így mind a számítógépünk, mind egy Bluetooth kompatibilis mobil szolgálhat forrásként. Lapzártáig nem derült ki az S2 Wireless itthoni ára, tőlünk nyugatabbra viszont már kapható, 150 eurot kérnek érte.«

IRÁNY A NAPPALI!
FUJITSU ESPRIMO Q1500

Napjainkban nagy divatnak örvendenek a különböző mini gépek, amik a normál PC-kkel szemben jóval kevesebb áramot fogyasztanak és kisebb helyet foglalnak. A Fujitsu új üdvöskéje is ilyen.

Ezek a gépecskék természetesen nem alkalmasak komoly játékra, de általános feladatokra, illetve médialejátszásra megfelelnek. A Q1500 négyféle CPU-val kerül forgalomba: Intel Core 2 Duo P8700 (2.53 GHz, 3 MB, 1066 MHz), T6600 (2.2 GHz, 2 MB, 800 MHz), Intel Pentium M T4300 (2.0 GHz, 1 MB, 800 MHz), Intel Celeron 900 (2.2 GHz, 1 MB, 800 MHz). Az alaplapon Intel GM45 chipsetet találunk, dedikált videokártyának nincs hely, így be kell érnünk az integrált X4500M HD-vel. Memóriából legfeljebb 4GB-nyi DDR2 modul pakolható a rendelkezésre álló két foglalatba, merevlemezből 160GB (5400/7200rpm), 250GB (5400rpm) és 320GB (5400rpm) méretű példányok közül választhatunk. A Bluetooth és a WLAN opcionális, USB-ből hat csatlakozót kapunk, s egy eSata port is rendelkezésre áll. A Q1500 zajszintje normál esetben 16dBA, komolyabb terhelés esetén 22-23dBA, energiafelvétele pedig 19W és 43W között változik terheléstől függően. A gép itthon 168 eFt áron kerül forgalomba, a tervek szerint október végén. Ez bizony elég húzós, még akkor is, ha figyelembe vesszük, hogy adnak mellé egy Windows 7 Home Premium-ot.«

ÍRÁSTUDÓ NAS
LG N2R1

A NAS-ok ideális eszközök arra, hogy fájljainkat egy központi helyen tároljuk és több gép között megosszuk. A LG N2R1 eszköze ráadásul még egy DVD-írót is tartalmaz.

Napjainkban egyre több háztartásban találunk több PC-t hálózatba kötve. Ilyen esetben a legoptimálisabb, ha egy külön, csak erre a célra szolgáló biztonságos eszközön tároljuk a fontos és/vagy megosztani kívánt állományainkat, s amikor szükség van rájuk, a hálózaton keresztül érjük el azokat. Egy NAS további előnye, hogy a fájlokat akár az interneten keresztül is megoszthatjuk. Az LG új készüléke 1 vagy 2TB-os kiszerelésben lesz elérhető, merevlemezei természetesen tükrözhetők is a nagyobb biztonság érdekében. A két merevlemez mellett egy DVD írót is találunk, ami szintén megosztható. Az N2R1 WiFin keresztül is a hálózatra köthető, de csak a lassabb 802.11g szabványt támogatja, a gyorsabb 802.11n-t nem. A meghajtó egyaránt kompatibilis a különböző Windows, Mac és Linux rendszerekkel. Említést érdemel még a DLNA kompatibilitás, így lehetőségünk nyílik médianyagok streamelésére az erre alkalmas eszközök felé. Az N2R1 hazai elérhetőségére és árára lapzártáig nem derült fény, neten keresztül azonban már rendelhető, az 1TB kapacitású változatért 300USD-t, míg a 2TB-osért 400USD-t kell kicsengetni..«

AKARSZ EGY FÜLEST?

STEELSERIES SIBERIA V2

A SteelSeries Siberia headsetje annak idején komoly sikereket és elismerést vívott ki magának a profi játékosok körében, s most megérkezett a továbbfejlesztett változat.

A zárt rendszerű fejhallgatóban a szokásosnál nagyobb, 50 mm-es hangszórókat találunk. Ez meg is látszik az átviteli karakterisztikában – már ha igazak a gyári adatlapon feltüntetett értékek… Az átvitt frekvenciatartomány ugyanis 10Hz és 28KHz közé esik – ami túl szépnek tűnik ahhoz, hogy teljesen igaz legyen. A füles 32 ohm impedanciával rendelkezik, s maximális hangerőn 112 dB hangnyomást képes létrehozni. A headsetek esetében sokszor szokott kényelmetlenséget okozni a mikrofon, mivel ha nincs rá szükség, akkor feleslegesen van útban. A Siberia V2 esetében ezt a problémát úgy orvosolták, hogy a mikrofon betolható a fülesbe. Így könnyen „eltüntethető", de nem tudjuk elhagyni, mint a leszerelhető típusok esetében. A mikrofon 50 Hz és 16 KHz között dolgozik, karakterisztikája nem irányított. A headsethez 1+2 méteres kábel mellékelnek, aminek a végén a szokásos 3.5mm jack fityeg, a hangerőszabályzó egység is a kábelen kapott helyet. Az ígéretek szerint novembertől lesz megvásárolható a füles, de a várható árról eleddig nem nyilatkozott a gyártó.«

ELEKTRONIKUSAN FELCIMKÉZVE

WD MY BOOK ELITE

A WD frissítette My Book külső merevlemezeinek sorát, az új Elite legérdekesebb újdonsága az előlapján található e-papír-szerű kijelző.

A WD-nél úgy gondolták, hogy ha már (elnevezésben és formában) a nyomtatott könyvekre hajazó meghajtókat készítenek, akkor bizonyára praktikus lenne felcímkézni azokat. Ezért az új My Book Elite drive-ok egy e-papír-szerű kijelzőt kaptak, aminek legfontosabb tulajdonsága, hogy a készülék kikapcsolt állapotában is leolvasható. Az E-Label nevű kijelzőn megjelenik a még rendelkezésre álló szabad terület mérete, valamint az is, hogy titkosított-e a meghajtó. Emellett a mellékelt szoftverrel mi magunk nevezhetjük el az adott meghajtót, így ha több hasonló eszközzel rendelkezünk, könnyebben megtalálhatjuk az épp keresett példányt. Az USB 2.0 porttal rendelkező eszköz 256 bites hardveres titkosítást kínál a nagyobb biztonság érdekében. Első körben háromféle – 1, 1.5 és 2 TB – kapacitással kerülnek forgalomba az új Elite-ok. A magyarországi megjelenés dátuma illetve a hazai árak még nem ismertek, a neten keresztül – kapacitástól függően – 170 és 280 USD közötti áron szerezhetők be az új meghajtók.«

JÁTÉKKOZMOSZ

TOSHIBA QOSMIO X500

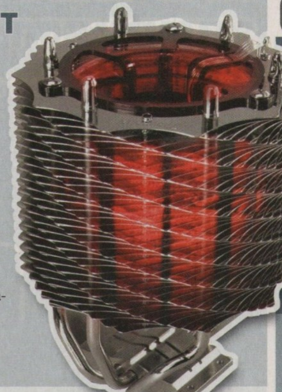
Szép sorban elkezdtek szállingózni az Intel Core i7 processzoraival szerelt noteszgépek, a Qosmio X500 is ilyen, ami joggal tarthat igényt a játékosok figyelmére.

Négymagos Intel Core i7-720QM (2.8GHz, 6MB L2, 1333 MHz FSB) CPU dobog a fekete-piros színekbe öltöztetett burkolat alatt. Memóriából legfeljebb 8 GB-nyi, 1066 MHz-es DDR3-as modul szolgálhat a gépben, HDD kapacitásból pedig 1 TB a felső limit, amit két 5400 percenkénti fordulatú, 500 GB-os meghajtó formájában kaphatunk meg. Egy ilyen kaliberű konfiguráció esetében alapvető elvárás a dedikált videokártya, ami az X500 esetében egy 1 GB memóriával felszerelt nVidia Geforce GTS 250MNV. Utóbbi egy Full HD (1920x1080) felbontású, 18.4" méretű TruBrite LCD kijelzőt hajt meg. Itt kell megemlítenünk a Toshiba Resolution+ technológiáját, ami arra hivatott, hogy DVD-k lejátszásakor jobb képminőséget kapjunk. A multimédia élményt Harman Kardon hangrendszer és 6x sebességű Blu-Ray író teszi teljessé. A nagyobb biztonság érdekében a gépet felszerelték ujjlenyomat olvasóval, illetve a beépített webkamera használható arcfelismerésre. Fentiek mellett természetesen megtalálhatók a notebooknál ma már kötelezőnek tekintett szolgáltatások is: kártyaolvasó (5 az 1-ben), Bluetooth, Wifi, eSata, stb. Elvileg októberben már kapható lesz a Toshiba új gépe, de árat még nem közölt a gyártó.«

VÖRÖSEN IZZÓ HŰTŐTORONY

THERMALTAKE SPINQ VT

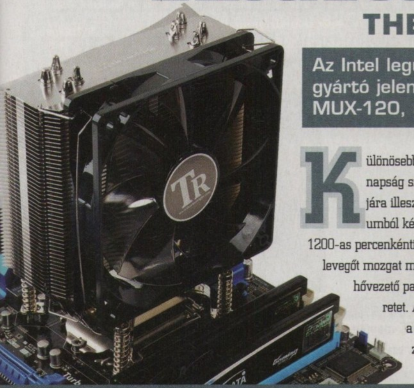
E havi második processzorhűtőnkre már nehezebben akasztható rá a szokványos jelző, mivel a „kocka" kivitel helyett hengeres kialakítású.



Vörös színben pompázik működés közben a Thermaltake új hűtője, a közepén található ventilátorba szerelt fényforrás még külön nevet is kapott: Ruby LED. A légkavaró egyébiránt mindössze 8 cm-es, fordulatszáma 1000 rpm és 1600 rpm között változhat, ezekhez a sebességhez 19 – 28 dBA zajszint tartozik. Maximális fordulat esetén a légszállítás 86.5 CFM, ami bizony szép teljesítmény egy ekkora ventilátortól, általában a 12 cm-es példányok szoktak ilyet tudni. A processzortól egy rézből és alumíniumból készült blokk veszi át a meleget, majd 6 hőcsövön keresztül továbbítja a lamellák felé. Utóbbiak speciális íves kialakítást kaptak, rézből készültek, s összesen 50-et találunk belőlük a bordán. A SpinQ VT bármelyik, Intel LGA 775, 1156 és 1366. AMD 754, 939, AM2+ és AM3 foglalatba illeszkedő processzorhoz használható, órajeltől függetlenül (max. 180W teljesítményig). A 120.1 x 120.1 x 156 mm méretű borda súlya 495 g. A hűtő már itthon is kapható, de alaposan megkérik az árát, lévén 14600 Ft-ot kell leszurkolni érte.«

VÁLOGATÓS HŰTŐ

THERMALRIGHT MUX-120



Az Intel legutóbb debütált Core i5 processzorához már számos gyártó jelentett be hűtőt, ezek közül az egyik a Thermalright MUX-120, ami nem is támogat semmilyen más foglalatot.

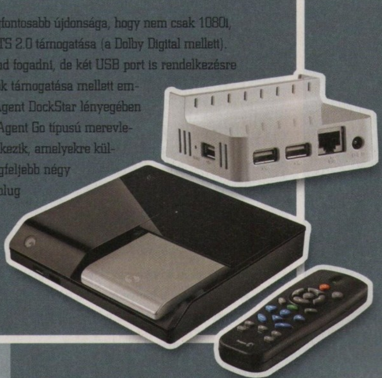
Különösebb eget rengető újdonsággal nem szolgál a Thermalright új középkategóriás terméke, mivel a manapság szokásos hűtőfelépítési sémát követi, azaz CPU blokk – hőcsövek – lamellák. A processzor magjára illeszkedő blokktól négy 6 mm átmérőjű hőcső szállítja el a meleget és továbbítja a 48 darab alumíniumból készült lamellának. Ezekre egy 120 mm-es, X-Silent elnevezésű ventilátor kerülhet. A légkavaró 1200-as percenkénti fordulaton dolgozik, miközben 23.5 dBA zajjal terheli környezetét és 41.8 CFM mennyiségű levegőt mozgat meg. A 133 x 38 x 160 mm méretű és 670 g tömegű bordához ChillFaktor 2 fantázianévvel illetett hővezető pasztát mellékelnek. Emellett természetesen a csomagban találjuk a felszereléshez szükséges keretet. Állítólag a gyártó tervei szerint később univerzális, több foglalatra felszerelhető változat is készül a MUX-120-ból, de erről nem adtak ki hivatalos információt. Egyelőre nem közölte a hűtő tervezett árát a gyártó, mindamellett a netes pletykák szerint hamarosan a boltokba kerül.«

ÜGYNÖKPARKOLÓ A MOZI MELLETT

SEAGATE THEATER+ HD ÉS FREEAGENT DOCKSTAR

A Seagate bemutatta Theater HD médialejátszója frissített változatát, ami már az 1080p formátumot is támogatja. A cég további újdonsága a FreeAgent Go merevlemezekhez készült dokkoló.

Ráncfelvarráson esett át a Seagate médialejátszója, aminek talán legfontosabb újdonsága, hogy nem csak 1080i, hanem 1080p felbontásra is képessé vált. További fontos újítás a DTS 2.0 támogatása (a Dolby Digital mellett). Elődjéhez hasonlóan ez a lejátszó is egy FreeAgent Go meghajtót tud fogadni, de két USB port is rendelkezésre áll a további bővítések számára. Az elterjedt és fontos formátumok támogatása mellett említést érdemel, hogy a lejátszó hálózatra is köthető. A másik újdonság, a FreeAgent DockStar lényegében arra szolgál, hogy egy egyszerű NAS-t varázsoljon a gyártó hordozható, FreeAgent Go típusú merevlemezeiből. Az eszköz az obligát LAN csatlakozón kívül három USB porttal rendelkezik, amelyekre külső meghajtók köthetők. Így a dokkolóban helyezett FreeAgent Go-val együtt legfeljebb négy meghajtó adatait tudja megosztani a hálózaton keresztül. Támogatja a Pogoplug technológiát, aminek segítségével az interneten keresztül tudjuk megosztani a tartalmakat. A két új Seagate termék kapható lesz mire jelen Guru a kezetekbe kerül, a Theater+ HD merevlemez nélkül 150, míg 500GB-os HDD-vel 290 USD-be fog kerülni. A FreeAgent DockStar tervezett ára 100 USD (ebbe beletartozik egy év Pogoplug előfizetés is).«



NAS VAGY MÉDIALEJÁTSZÓ? MINDKETTŐ!

QNAP NMP-1000

A NAS-oknak és a médialejátszóknak is megvan a maguk felhasználási köre, a QNAP új eszközével megpróbálja egybeolvasztani a kettőt.

Talán kicsit közelebb áll a médialejátszókhoz az NMP-1000, mint a NAS-okhoz, hiszen csak egy, Sata felületű 3.5" méretű HDD-t lehet beleépíteni, így le kell mondanunk a RAID lehetőségéről. Külső merevlemezekkel bővíthető a kapacitás, erre két USB portot kapunk. Még egy USB és egy eSata port pedig arra szolgál, hogy az azokra kötött meghajtókat elérhessük PC-ről. Opcionálisan egy USB-s Wifi adapter is kérhető a készülékhez, ha vezeték nélküli hálózatra szeretnénk csatlakoztatni. A média állományok lejátszásáért egy Sigma Designs SMP8635 chip felel, ami támogatja az 1080p felbontást, s ami kiemelendő, (rengeteg egyéb formátum mellett) az .MKV fájlokat. Ennek megfelelően HDMI 1.3 kimenetet is találunk a szerkezet hátoldalán, de emellett hagyományos komponens, kompozit, S-Video, analóg audio, S/PDIF optikai és koax csatlakozók is helyet kaptak. A legfeljebb 14 W energiafelvételű eszközön Linux rendszer fut, támogatja a DLNA-t, az UPnP protokollt, valamint iTunes szervert is indíthatunk rajta. A készülék a tervek szerint hamarosan kapható lesz, árát azonban egyelőre nem közölt a gyártó. «

HÁTTÉRVILÁGÍTÁS FEHÉR LED-EKKEL

NEC EA222WME

Egyre több TFT monitorban alkalmaznak LED-eket a fluoreszcens fényforrások kiváltására, a NEC most bemutatott monitora a cég első olyan megjelenítője amiben fehér LED-eket használnak.

Fontos mérföldkövet jelent a TFT-monitorok fejlődésében a LED-ek alkalmazása háttérvilágításként, mivel ezekkel még alacsonyabb fogyasztás érhető el, mint a hagyományos hidegkatódos fényforrásokkal. Eddig elsősorban felső kategóriás megjelenítőknél találkozhattunk ezzel a megoldással, de várhatóan az elkövetkezendő években a LED-ek az alsóbb kategóriákban is utat törnek maguknak. Az EA222WMe-ba például a megszokott négy fluoreszcens fényforrás helyett csak két LED-es található, ami jelentős energia-megtakarítást eredményez. Szintén a takarékosságot szolgája az Eco gomb és a környezeti fényt érzékelő szenzor, ami a megvilágításnak megfelelően állítja be a fényerőt. A monitor összes műszaki paraméterét még nem hozta nyilvánosságra a gyártó, egyelőre annyit lehet tudni, hogy 22" méretű panelt kap majd, fényereje pedig 250cd/m2 lesz. Az új NEC monitor áráról még nincs információ, a tervek szerint decembertől lesz kapható kétféle színben (fekete, ezüst). «

BLUETOOTHOS BILLENTYŰZET

MICROSOFT BLUETOOTH MOBILE KEYBOARD 6000

A Microsoftot elsősorban mindenki a szoftvereiről ismeri, de azért a hardverek terén sem tétlenkednek, legújabb vezeték nélküli klaviatúrájuk különálló numerikus paddal rendelkezik.

A gyártó elsősorban netbookokhoz/notebookokhoz szánja a Bluetooth Mobile Keyboard 6000-et. A feketében pompázó billentyűzet meglehetősen vékonyra sikeredett (alig vastagabb egy AAA elemnél), a tervezők elmondása szerint nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy minél kompaktabb kialakítást érjenek el. A különálló numerikus padnak több előnye is van. Egyrészt úgy helyezhetjük el, ahogy számunkra a legkényelmesebb a használata, másrészt ha nem használjuk (túl gyakran), el is lehet rakni, így nem foglal feleslegesen helyet az asztalon. A billentyűzet a kényelmesebb gépelés érdekében ívelt kialakítást kapott (ezzel már régebben is találkozhattunk), amit egyébként Comfort Curve elnevezéssel illetnek. A felmérések szerint 2010 végére a forgalomban lévő számítógépek több mint fele támogatni fogja a Bluetoothos billentyűzeteket. A hazai megjelenés dátumát és az árat még nem lehet tudni, az USA-ban már kapható lesz mire ezeket a sorokat olvassátok, várhatóan 90 USD körüli összeget kell majd érte fizetni. «

GURU ÁLOMPC

Az AMD Radeon HD5800-as szériája alaposan felforgatta a videokártya-piacot, így mi is változtattunk a két erősebb gépen. Eddig nem volt igazán nagy különbség a Power és a Value között, most viszont lett, ugyanis az erősebbikbe már a következő számban alaposabb tanulmányozásra előirányzott Radeon HD5850 került.

írta» HORVÁTH PATRIK

Kénytelenek voltunk kicserélni az összes Gigabyte alaplapot, ugyanis tudomásunkra jutott, hogy a ventilátorszabályzásuk egy ideje típustól függetlenül rossz, a felpörgéseket és leállásokat pedig még egy pár percig sem lehet könnyen elviselni. Kifutó típus lett a legkisebb hárommagos Phenom II, így az eggyel nagyobb került a helyére közel azonos áron. Kicseréltük az SSD-ket is, repült a Corsair M64, helyére egy hasonló sebességgel bíró Apacer került lényegesen olcsóbban. A csúcsgépben szintén nyugdíjaztuk az M64-et, de csak azért, mert az eggyel bikább P64 vette át a helyét. A forint erősödése miatt megfigyelhető, hogy az összes konfiguráció olcsóbb lett, még azok is, amelyek gyorsultak a cseréktől.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Asus M4A785-M Pro	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 240 BOX	14 ezer
Processzorhűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	18 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X 1 GB	32 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	5 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT-monitor	22" Asus VH222D (1920x1080, TN)	38 ezer
Összesen (TFT nélkül)		145 ezer
Összesen (TFT-vel)		183 ezer

»PC GURU POWER

Alaplap	Asrock P55 Pro	27 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	45 ezer
Processzorhűtő	Intel gyári	-
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	56 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5850 1 GB	68 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	Apacer A7 Pro 64 GB	30 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	25 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Titanium	23 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	41 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	26 ezer
Tápegység	Corsair 450HX	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	8 ezer
Egér	Logitech G9	17 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT-monitor	24" Dell Ultrasharp 2408WFP	159 ezer
Összesen (TFT nélkül)		429 ezer
Összesen (TFT-vel)		588 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A785TD-V Evo	23 ezer
Processzor	AMD Phenom II X3 720 Black Edition	27 ezer
Processzorhűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	5 ezer
Memória	4 GB Corsair TwinX DDR3-1333 CL9	23 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD4890 1 GB (Lite kiszerelés)	47 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	25 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	10 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	19 ezer
Tápegység	Corsair HX450	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	8 ezer
Egér	Logitech MX518	8 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT-monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	59 ezer
Összesen (TFT nélkül)		257 ezer
Összesen (TFT-vel)		316 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	MSI P55-GD65	39 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	68 ezer
Processzorhűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	56 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5870 1 GB	100 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	24 ezer
SSD meghajtó	Corsair P64 64 GB MLC SATA2	50 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	45 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	43 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 5100 5.1	30 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	16 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Spedo	33 ezer
Tápegység	Corsair HX620	28 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	33 ezer
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT-monitor	27" Dell Ultrasharp 2709WFP	192 ezer
Összesen (TFT nélkül)		597 ezer
Összesen (TFT-vel)		789 ezer

MEGÉRKEZETT A DX11-ES KIRÁLY

TESZT: RADEON HD5870

Igazi csúcskategóriás videokártya nem került mostanában a piacra. A GeForce GTX285/GTX275 és a Radeon HD4890 csak ráncfelvarrás eredménye volt, lényegi változásokat egyik sem tartalmazott. Most azonban az AMD nagy dobásra készül az új HD 5870-nel.

írta» Horváth Patrik

A Windows 7 október 22-i hivatalos startjával kezdetét veszi egy új korszak, ami a DirectX 11-re épül. A játékosok szemszögéből a DX11 legfőbb előnye az univerzális kódban és a többszálúságban rejlik. A Windows Vista és a DX10 elmúlt két éve meglehetősen lagymatag volt, hiszen ha globálisan szemléljük a piacot és nem csak magára a PC-re fókuszálunk, akkor beláthatjuk, hogy egy olyan API-nak (programozói felület), amely visszafelé semmivel nem kompatibilis igencsak viharvert jövője lesz. Márpedig a DX10 ilyen, hiszen semmilyen körülmények között nem képes egy DX10-es kód DX9-es hardveren futni, ráadásul régebbi operációs rendszerekre nem is volt elérhető. Tekintettel arra, hogy mindkét nextgen konzol (Xbox360, PS3) DX9-es grafikus magot használ, kulcsfontosságú egy multiplatformos fejlesztőcsapatnál, hogy mennyi időt kell a programba ölni, és a ráfordított idő mellett mindez hány felhasználóhoz juthat el. Ha picit gondolkodunk, akkor rájöhetünk, miért is nem volt a mai napig népszerű a DX10. Aki konzolra és PC-re is fejleszt, az jórészt megmaradt a DX9-es kódnál, hiszen így egy kalap alatt el lehetett intézni mindkét platformot. Azok viszont, akik mindenből a maximumot akarták kihozni, el kellett, hogy készítsék PC-re a DX10-es kód után a DX9-eset is, ez pedig dupla annyi időt vesz igénybe. Voltak, akik csak és kizárólag DX10-es kódot írtak, viszont így elestek azon felhasználóktól, akik nem rendelkeztek DX10-es VGA-val és/vagy nem Windows Vistát használtak. A DX11 ebből a szempontból jelentős újítással bír, hiszen visszafelé egészen a DX9.0-ig kompatibilis, ráadásul mindezt az API végzi el a programozó helyett, a nem támogatott kódrészleteket egyszerűen nem futtatja le a butább eszközökön. Némileg rossz hír, hogy maga az API ezúttal is operációs rendszerhez kötött, így csak és kizárólag Windows 7-nél érhető el. Némi öröm az ürömben, hogy ez a rendszer – ellentétben a Vistával – már megjelenése előtt hatalmas sikereket könyvelt el, köszönhetően részben az ingyenes RC változatnak. A játékos társadalmat érintő, másik fontos újítás a többszálú feldolgozás támogatása. Ezentúl az összes processzormagot igénybe veheti majd a kód, így a különböző effektezési és raszterezési műveletek nem lesznek egyetlen szálra korlátozva. Természetesen ez nem feltétlenül jelent gigászi gyorsulást, de némi sebességnövekedést feltétlenül hoz magával. A DX11 elődeivel ellentétben nem új megjelenítési technológiáival fog hódítani, mint tette azt annak idején a DirectX8 a Pixel Shader első verziójával, sokkal inkább az optimalizáltsággal és a rendkívül nagy hatásfokkal. A különböző sebességnövelő tényezők együttese megteremti mindazt, amelyre a programozók egy ideje már várnak, hiszen sokkal részletgazdagabb világot tudnak létrehozni a plusz kakaó kiaknázásával.

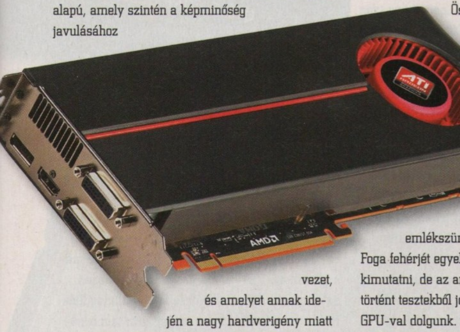
Az AMD is ehhez mérten tervezte meg a Cypress kódnévre hallgató grafikus magját, amelybe nem kevesebb mint 1600 shader processzort pakolt, mindezt 850 MHz-en, tehát itt már dupla olyan gyors hardverről beszélünk, mint a HD4890. A 2,1 milliárd tranzisztort tartalmazó GPU a TSMC gyártósorain készül 40 nm-es gyártástechnológiával, ennek ellenére maga a termék pontosan ugyanolyan hosszú, mint a jelenlegi csúcskártyák, így egy kisebb házba nem feltétlenül fog beférni. Újdonság, hogy minden modell DisplayPort, HDMI és dual-DVI csatlakozókat kapott, így bármilyen monitort ki tudnak szolgálni. A memóriavezérlő maradt a HD4800-as szériánál bemutatott Control HUB, amely itt is 256 bites sínrendszert használ, ez még a nagysebességű GDDR5-ös RAM modulok mellett is egy visszahúzó tényező, hiszen a maximális 153,6 GB/s-es csak 23%-kal több mint a HD4890-nél, melynek grafikus magja papíron a felét tudja a frissen debütált HD5870-nek. Meglepően jó viszont a fogyasztás. 2D-ben mindösszesen 160/1200 MHz-en megy a kártya, így beéri a HD4890-nél is kevesebb árammal, míg terhe-

MÉRÉSEK	GTX 285	GTX 295	HD4890	HD4870 X2	HD5870*	HD5870 OC**
Stalker: Clear Sky - 1920x1200 4xAA Max						
Day	25 (12)	26 (8)	24 (13)	39 (16)	35 (17)	38 (18)
Night	29 (15)	28 (8)	24 (14)	39 (18)	38 (17)	41 (17)
Rain	32 (21)	32 (8)	26 (15)	42 (18)	42 (18)	45 (19)
Sunshafts	19 (13)	21 (11)	16 (12)	26 (14)	26 (16)	26 (15)
Call Of Juarez - 1920x1200 4xAA High	31,6 (16,8)	49,5 (25,9)	40,2 (19,1)	33,8 (15,9)	63,5 (25,4)	68,2 (27,3)
Far Cry 2						
1920x1200 Ultra High	61,8 (49,2)	77,2 (62)	59,6 (48,3)	100,7 (83,1)	86,1 (68)	91,2 (71,9)
1920x1200 Ultra High 4xAA	53,5 (42,3)	68,8 (54,5)	44,7 (33,2)	66,4 (45,8)	66,9 (47,7)	70,4 (48,9)
World In Conflict 1920x1200 Very High	51 (30)	65 (14)	43 (25)	64 (33)	56 (33)	59 (34)
3DMark Vantage Extreme GPU Score	5883	8574	4600	7441	7962	8508

* 850/4800 MHz ** 900/5200 MHz

MŰSZAKI ADATOK	HD4890	HD4870 X2	HD5870	GTX 285	GTX 295
Gyártástechnológia	55 nm	55 nm	40 nm	55 nm	55 nm
Shaderek száma	800	2x800	1600	240	2x240
Shaderek órajele	850 MHz	750 MHz	850 MHz	1476 MHz	1242 MHz
GPU órajele	850 MHz	750 MHz	850 MHz	648 MHz	576 MHz
Memória interfész	256 bit	2x256 bit	256 bit	512 bit	2x448 bit
Memória órajele	3900 MHz	3600 MHz	4800 MHz	2484 MHz	2000 MHz
Memória sávszélesség	124,8 GB/s	230,4 GB/s	153,6 GB/s	159 GB/s	224 GB/s
Memória mérete	1 GB	2x1 GB	1 GB	1 GB	2x896 MB
Textúrázók	40	2x40	80	80	2x80
ROP egységek	16	2x16	32	32	2x28
Támogatott DirectX verzió	10.1	10.1	11	10	10
Kiskereskedelmi ár	48 ezer Ft	94 ezer Ft	100 ezer Ft	76 ezer Ft	109 ezer Ft

lésre sem kér többet annál. Ezért piros pont jár az AMD-nek.
Kíváncsiak voltunk a nem túl szép, kicsit már unalmas hűtőrendszer zajára és hatékonyságára. Meglepődve tapasztaltuk, hogy a HD5870 meglehetősen halk, akár 2D-ben, akár 3D-ben nézve. Ehhez ráadásul viszonylag normális hőfokok tartoznak, hiszen a 22 fokos helyiségben tesztpadon dolgozva 44 fokot mértünk visszahűlés után és 81 fokot 100%-os terhelés esetén. Kíváncsiak voltunk egy ilyen erős hardver vajon mennyire hajtható túl. Az egyetlen elérhető program, amely támogatta a tuningot a Catalyst beépített Overdrive-ja volt. A maximálisan beállítható órajel 900/5200 MHz volt, amelyet stabilan el is vitt a kártya, ez átlagban 8%-os sebességnövekedést jelentett, így sok értelme nincs egyelőre, de úgy érezzük, hogy a VGA-ban jóval több is lesz ennél, ha megjelennek a különböző tuningszoftverek legújabb változatai. Mindennapos használat során nem elhanyagolható tény, hogy az eddiginél is pontosabb és gyorsabb anizotropikus szűrést kapott az RV870-es GPU, az élsimítás pedig Super-Sampling alapú, amely szintén a képminőség javulásához vezet, és amelyet annak idején a nagy hardverigény miatt tettek parkolópályára a gyártók. Sok olyan játékkal találkozhattak olvasóink a közelmúltban, amelyek grafikus motorja egyszerűen nem támogatta az élsimítást, ez a Multi-Sampling alapú AA miatt volt, így nem árt tudni, hogy az SS ezeken a helyeken is működik.



A videokártyákat egyelőre Windows Vista alatt teszteltük, hiszen nemrég láttuk, hogy a Windows 7-es meghajtóprogramokat illetően az NVIDIA némi hátrányt szenved egyelőre. A tesztrendszert viszont gyökeresen megváltoztattuk, hiszen olyan erős grafikus magok versengtek egymással, amelyekhez gyengének bizonyult már a Core 2 Duo E8400. Így hát összeraktuk azt a rendszert, amely vélhetően sok tehetősebb játékos otthonában fog majd szolgálatot teljesíteni. A gép alapját egy micro-ATX formátumú Gigabyte P55-ös lap jelentette, benne pedig egy 3,8 GHz-re húzott Core i5 750 végezte a számításokat.
Az eredmények magukért beszélnek, a HD5870 átlagosan 50%-kal gyorsabb a fele annyiba kerülő HD4890-nél, viszont a vele egy ársávban tanyázó HD4870X2-höz is igen közel teljesít. A különbség annyi, hogy mindezt egyetlen grafikus maggal teszi, így ott is lehet a brutális erőre számítani, ahol a CrossFireX és/vagy az SLI nem működik. A többi egymagos kártya gyakorlatilag esélytelen, hogy beleszóljon a küzdelembe, az NVIDIA-nak várhatóan komoly lépésre kell elszánnia magát és árakat kell csökkentenie, hiszen a GTX 285 teljesítményét tekintve vert helyzetben van a nála alig drágább HD5870-nel szemben.
Összegezvén a látottakat elmondható, hogy az AMD egy remek kártyát dobott piacra, melynek bevezető ára is picivel 100 ezer forint alatt alakul, így bár olcsónak nem neveznénk, mindenképpen a megfizethető újdonságok közé tartozik, ha emlékszünk az NVIDIA árazási politikájára. Foga fehérjét egyelőre nem tudja teljes mértékben kimutatni, de az architektúrából és az első driverrel történt tesztekből jól látható, hogy egy iszonyú erős GPU-val dolgunk. A teljesítmény/fogyasztási arány elképesztően alacsony, gyakorlatilag a HD4890 áramfelvételéért kapunk egy majdnem HD4870X2 kaliberű vasat. Ha ehhez még hozzávesszük az elfogadható hőmérsékleti értékeket és a csúcskategóriához képest alacsony zajszintet, akkor bátran kijelenthetjük, hogy megérkezett a 2009-es év legjobban eltalált csúcs videokártyája. Beszerzése viszont egyelőre csak azoknak javasolt, akik erős CPU-val rendelkeznek, máskülönben nem nagyon lesznek előrébb egy HD4890 által produkált teljesítménynél.«

»ÉRKEZŐBEN A KARÁCSONYI AJÁNDÉKOK

Október végén startol a Radeon HD5850, amely 1440 shaderével és visszafogott órajelével az év végi hajrá egyik legjobb vételének tűnik. A várhatóan 65 ezer forint körüli árcédulához a HD4890-énél valamivel nagyobb teljesítmény társul, miközben az RV870-es mag minden újítása és jó tulajdonsága megmarad (alacsony fogyasztás, visszafogott zajtermelés). A HD5850 némileg rövidebb nyákot kap, mint a mostani tesztben látható HD5870, viszont továbbra is szüksége lesz két tápcsatlakozóra. Következő számunkban részletesen kivesézzük az első felső-középkategóriás DX11-es vasat.

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Gigabyte GA-P55M-UD2, Core i5 750 @ 3.8 GHz, 4 GB Corsair XMS3 HDX DDR3-1600 CL7 @ 1520 MHz CL7, 320 GB Hitachi 7200 rpm HDD, Windows Vista Business SP2, NVIDIA Forceware 190.62, AMD Catalyst 9.9 (HD5870 változat)

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft, a videokártyát és az alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

TÚLHAJTÁS MESTERFOKON

TIPPEK-TRÜKKÖK: INTEL CORE I5 ÉS I7 TUNING

Az Intel új processzorai is remek tuningalanynak bizonyultak, gyakorlati cikkünkből megtudhatjátok, hogyan lehet kisajtolni belőlük az utolsó megahertzeket és mire kell figyelni a művelet során.

írta» Horváth Patrik

Múlt hónapban startolt el az Intel Lynnfield processzorcsaládja, ami a megfizethető alaplapok miatt nagyon hamar sikertörténetté nőtte ki magát itthon is. Nem jellemző, főleg a gazdasági világválság közepén, hogy az emberek 50 ezer forintos processzorokba ruházzanak be, mégis folyamatosan apadnak az érkező szállítmányok. Vannak, akiknek az elképesztő sebesség önmagában nem elég és még többet akarnak kisajtolni a dolgokból, hiánypótló írásunkban nekik kedvezünk elsősorban.

»AZ ENERGIAMENEDZSMENT NYOMÁBAN«

Az új, LGA 1156-os processzorok remek üresjárati fogyasztással rendelkeznek, így fájó pont lehet, ha az alapfeszültségtől el kell térnünk tuningnál, ugyanis ilyenkor megszűnik működni ez a funkció, hiszen az órajelet leveszi ugyan a rendszer, de a feszültséget nem. Éppen ezért van kulcsfontosságú szerepe annak, hogy az alaplap a BCLK növelésénél tartja-e Auto beállítás mellett az alapfeszültséget vagy sem. Az is fontos, hogy felmérjük, van-e értelme széthajtani a CPU-nkat, hiszen elképzelhető, hogy 3,2 GHz-en is már kihajthatjuk vele a VGA-nkat, akkor felesleges 3,8-on járatni plusz feszültséggel és a remek energiamenedzsment kukázásával.

EGYÁLTALÁN MI ÉRTELME TUNINGOLNI?

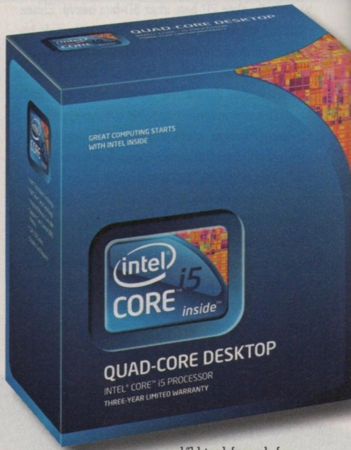
A felhasználók többsége azért tuningol, hogy kihozza egy megfizethető processzorból egy jóval drágábbnak a teljesítményét. A helyzet kicsit ironikussá válik, amikor egy 50-60 ezer forintba kerülő központi egységről kezdünk értekezni, hogy mit, hogyan és meddig piszkáljunk, hogy sikerre vigyük a dolgot. Az igazság viszont az, hogy a Radeon HD5870 debütálásával bizony nagyon is szükség van bivalyerős processzorokra, hiszen alacsonyabb felbontásokban (pl. 1680x1050) könnyedén CPU limit alakulhat ki, így a sebesség növelése csak és kizárólag a processzor túlhajtásával történhet.

MILYEN ALAPLAPOT?

Régebben – a Core 2 Duo-s időszakban – külön alaplap teszt kellett hogy megelőzze a egy-egy komolyabb tuningcikk megszületését, a Core i5 és i7 esetében azonban erre nincs szükség, hiszen az átlagosan jónak számító eredményhez a legolcsóbb deszka is elegendő. A szokásos FSB-szorzó kapcsolat Boot Clock-szorzó-QPI Link sebesség triumvirátusra bővül. Külön opcióként megjelent a Turbo Boost is, amelyet túlhajtásnál erősen ajánlott kikapcsolni, hogy miről is van szó, a mellékelt boxban elolvashatjátok. Számunkra a Boot Clock (mostanól BCLK) a lényeg, ez lényegében a hajdani Front Side Bus (FSB). Az integrált memóriavezérlő és az alaplap közötti kapcsolatért felelős a QPI Link, ennek szorzóját sajnos csak két érték közül választhatjuk ki, tuningnál mindig az alacsonyabbra bökjünk.

BOOT CLOCK ÉS SZORZÓ

A BCLK minden Core i5 és i7 processzor esetében 133 MHz, a szorzó pedig CPU-tól függően 20-23. Utóbbit nem nagyon tudjuk piszkálni,



előbbivel fogunk foglalkozni. Nem kell túl erősnek lenni matekból ahhoz, hogy világosan lássuk, a BCLK és a szorzó szorzatából jön ki a névleges órajel, így érdemes egy kis táblázatot vezetnünk arról, hogy mely BCLK-hoz mely órajel és feszültség tartozik, illetve hogy a stabilitásteszt alkalmával sikerrel jártunk-e vagy sem. Fontos, hogy minden alaplapnál állítsuk be manuálisan az 1,2V-os alapfeszültséget, hiszen az Asus- és a Gigabyte-deszkák is túladagolják BCLK növelésnél a feszültséget, ami fals eredményhez és a processzor felesleges plusz hőtermeléséhez (rosszabb esetben károsodásához) vezet. A legnépszerűbb LGA1156-os termék valószínűleg az i5 750 lesz, amely alapfeszültség esetén nagyjából 3200 MHz-re képes. Ha elővesszük kedvenc zsebszámológépünket, akkor gyorsan rájövünk, hogy ez 160 MHz-es BCLK-t jelent. Az olcsóbb alaplapok többsége 195-200 MHz között kezdi megadni magát, így még bőven van mozgásterünk a túlhajtást illetően.

CORE i5 750 PROCESSZOR TUNINGOLÁSA

KÍVÁNT ÓRAJEL	BOOT CLOCK (BCLK)	DRAM ÓRAJEL (DDR3-1066 MÓD)	DRAM ÓRAJEL (DDR3-1333 MÓD)	AJÁNLOTT CPU VCORE FESZÜLTSÉG
2666 MHz	133 MHz	1066 MHz	1333 MHz	1,2 V (Auto)
3000 MHz	150 MHz	1200 MHz	1500 MHz	1,2 V (Auto)
3200 MHz	160 MHz	1280 MHz	1600 MHz	1,2 V (Auto)
3400 MHz	170 MHz	1360 MHz	1700 MHz	1,275 V
3600 MHz	180 MHz	1440 MHz	1800 MHz	1,325 V
3800 MHz	190 MHz	1520 MHz	1900 MHz	1,4 V
4000 MHz	200 MHz	1600 MHz	2000 MHz	1,45 V

MEMÓRIA

Sokan kérdezték, hogy milyen memóriát érdemes venni ezekhez a rendszerekhez, a válasz egyszerű: minél olcsóbbat. A Lynnfield CPU-k DDR3-1333-mas memóriavezérlőt tartalmaznak, így túlhajtás nélkül nincs értelme gyorsabb memóriába beruházni, mert a processzor nem fogja tudni kiszolgálni. Tuningnál viszont már van jelentősége az 1600 MHz-es moduloknak, hiszen például az előbb említett 160 MHz-es BCLK értékhez 1600 MHz-es DRAM órajel párosul, ha az alap memóriaszorzót nem csökkentjük. A különböző BCLK-hoz tartozó DRAM értékeket könnyen kiszámolhatjuk, hiszen 8-as és 10-es szorzókat használhatunk legtöbb esetben (DDR3-1066 ill. DDR3-1333-mas beállítás), ennyivel kell megszorozni a BCLK-t ahhoz, hogy megkapjuk a hozzá szükséges memória órajelet. Példának okáért a 3200 MHz-es CPU órajelhez 160 MHz-es BCLK szükséges (i5 750 esetében), a 160 MHz-hez pedig 8-as szorzó esetén 1280, 10-es szorzóval pedig 1600 MHz-es memória órajel társul. Könnyen kiszámolható tehát, hogy 1333 MHz-es modulokkal 167 MHz-es BCLK-ig mehetünk el. Természetesen a memóriák 5-10%-os túlhajtást még elbírnak, de nem érdemes erre építeni, hiszen rendszerünk stabilitása nagy mértékben függhet tőlük. Készítettünk egy táblázatot, ebben minden fontosabb kérdésre igyekeztünk választ adni, ami a tuninggal kapcsolatban felmerülhet.

STABILITÁS TESZT

A stabilitás tesztelésére szokás szerint a Prime 95-öt ajánljuk, de érdemes más, általatok sűrűn használt alkalmazást (esetleg játékot) is bevetni, hiszen nem támaszkodhatunk egyetlen program „véleményére". Amennyiben hibát észlelünk (vagy a gép esetleg egyáltalán nem indul el az adott beállításokkal), úgy emeljük meg 0,05V-tal a processzor feszültségét (CPU VCore) és próbálkozzunk tovább. A processzorokhoz csomagolt gyári hűtőket csak akkor használjuk, ha a CPU-t feszültségemelés nélkül óhajtjuk túlhajtani, hiszen hűtőteljesítményük nem valami nagy. Szintén álljunk meg a feszültségemelésben (hűtőtől függetlenül) akkor is, ha terhelés hatására jócskán 80 fok fölé szalad kedvenc processzorunk hőmérséklete. Ez az érték nem csak a CPU-t, hanem olcsóbb alaplap esetén a foglalat környékén lévő kondenzátorokat is károsíthatja.

Igyekezzünk valamilyen szoftverrel (esetleg akár a BIOS-ban is) monitorozni, hogy az általunk beállított feszültséget megkapja-e a CPU, esetleg jócskán többet vagy jócskán kevesebbet ad-e neki az alaplap. Ha nagy a szórás, akkor apróbb emelésekkel/csökkentésekkel próbáljuk korrigálni a hibát. Nyáron, vagy meleg időben a hűtési teljesítmény romlik, így ezekben az időszakokban vessük alá újabb tesztelésnek rendszerünket, mert könnyen lehet, hogy engedni kell az őszi/téli tuning eredményekből párszáz MHz-et, hogy átvészeljük a meleg napokat.«

» MI IS AZ A TURBO BOOST? «

Gyakran fordul elő még napjainkban is, hogy egy alkalmazás csak egy vagy két szálon fut, így nem használja ki a többmagos processzorok teljes erejét. Az Intel ezt a csorbát próbálta valahogy (ha nem is kiküszöbölni, de legalább) kompenzálni azzal, hogy létrehozta a Turbo Boost technológiát. Minden processzornak van egy tipikus fogyasztási értéke (TDP), amely az i5 és az i7 esetében 125 W. Előállhat viszont egy olyan helyzet, amikor – ahogy már említettük – nem kerül kihasználásra mind a négy mag. Ekkor a processzor úgy játszadozik az órajelekkel és a feszültséggel, hogy a terheletlen magok maradnak alapórajelen és alapfeszültségen, a használatban lévő mago(ka)t pedig addig tuningolja egy előre beállított értékre (ezen nem tudunk változtatni), amíg tudja tartani a 125 W-os tipikus fogyasztást. Ilyenformán elképzelhető, hogy két mag 2,93 GHz-en, másik kettő viszont csak 2,66 GHz-en működik, sőt az is meglehet, hogy az egyetlen leterhelt mag 3,06-on, a többi három pedig 2,66-on. Ez a funkció ugyan nem minősül csalásnak, de múltkori tesztünknél értelemszerűen ki kellett kapcsolnunk, hiszen nem tudtuk előre, hogy melyik program hány szálat képes kihasználni. Tuningnál azért kell letiltani ezt a lehetőséget, mert könnyen lehet, hogy a 3600-ra tuningolt processzor futtat egy egy szálon dolgozó alkalmazást, ami miatt a Turbo Boost mondjuk 4 GHz-re belövi az első magot picit megemelt feszültséggel, de az a feszültség nem elegendő ehhez az órajelhez. Ilyenkor instabil lesz a rendszer és rosszabb esetben le is fog fagyni.

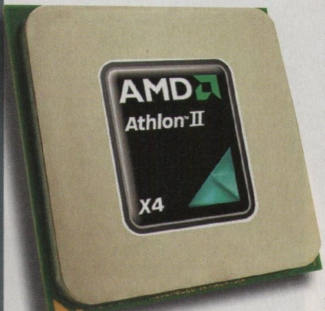
ÖNMAGA ELLEN TÁMAD AZ AMD

TESZT: AMD ATHLON II X4

Az AMD kétségkívül legnagyobb dobása a nyár közepén történt, amikor is elstartoltak az Athlon II X2-ők, a Phenom II X2-vel karöltve. S immár megérkezett a legújabb családtag, az Athlon II X4 is.

írta» Horváth Patrik

A Phenom II X2 kevésbé lett népszerű, míg az Athlon II X2 a sorozatos árcsökkentés hatására gyakorlatilag bebetonozta magát az eladási listák élére, legalábbis ami a 20 ezer forint alatti processzorokat illeti. Az Intel válasza nem volt elég erős (Pentium Dual Core E6300), de az AMD biztosra akart menni, így a 20 és 30 ezer forint közötti piacot is le kívánta fedni, méghozzá nem kettő, nem három, hanem négy(!) magos CPU-kkal. Az Athlon II X4 már a rajt előtt győzött, elég volt csak a specifikációra és az árcédulára nézni. Az AMD nem csinált mást, mint követte a bevált receptet: fogtak egy négymagos Phenom II-őt és kivették belőle a harmadszintű gyorsítótárat. A különbség mindösszesen annyi, hogy amíg a kétmagos Athlon II X2-ők L2 cache-e dupla akkorára hízott, mint a Phenom II-ké, addig az X4 maradt magonként 512 kB. Mit jelent ez a gyakorlatban? Ha egyetlen szálon futó alkalmazást használunk, akkor az Athlon II X2 azonos órajelen a kétszer akkora cache memória miatt gyorsabb lesz, mint az X4. Fokozottan igaz ez a legkisebb Phenom II X2-re és X3-ra is (710), amelyek harmadszintű gyorsítótáruk miatt az X2-nél is gyorsabbak lesznek. Olvasóink számára tehát a legnagyobb kérdés az, hogy a játékok kihasználják-e a több magot?



SLÁGERGYANÚS SZERZEMÉNY

Az AMD két processzorral indította útjára az Athlon II X4 családot, de itthon csak a kisebbik modellel fogunk találkozni, hiszen semmi értelme a nagyobbat erőltetni a jelentős ártöbblet miatt. A mindössze 24 ezer forintba kerülő X4 620 az ősz egyik legnagyobb slágerterméke lesz véleményünk szerint, hiszen hozzá legközelebb a 31 ezer forintos Core 2 Quad Q8200 és a 32 ezer forintos Phenom II X4 810 van. Vele gyakorlatilag egy árban mozog a kifutó Phenom II X3 710, amely azonos órajelen jobb teljesítményt ígér, ha az adott alkalmazás nem használja ki mind a négy magot (az L3 cache megléte miatt). Szintén kifutónak számít a 26 ezer forintért elvihető Core 2 Duo E8200, amely minden szempontból kemény ellenfél a sokmagos Athlonoknak és Phenomoknak – legalábbis mi ezt gondoltuk.
Tesztrendszerünket kivételesen egy 790FX chipsetű deszkára alapoztuk, hiszen pontosan ugyanebben teszteltük annak idején a kétmagos Athlonokat és Phenomokat is. Természetesen, ha már lehetőségünk volt rá, DDR3 memóriákat használtunk (az Athlon II X4 is megkapta a többi Socket AM3-mas processzorra jellemző DDR2+DDR3 memóriavezérlőt), azokból is 1600 MHz-eseket. A négymagos processzor hűtését a dobozban található gyári ventilátorral oldottuk meg, kíváncsiak voltunk, hogy az Intel félmagas bordájával szemben az AMD mit kínál a vásárlóknak.

TESZTEREDMÉNYEK

Első körben a melegedést teszteltük, ahol kitűnőre vizsgázott az új Athlon. Üresjáratban 35-40, 100%-os terhelésre pedig alig 60 fokot mértünk. A gyári hűtő bár tud halk is lenni, ha az alaplap rosszul szabályozza (vagy egyáltalán nem szabályozza), akkor képes némi zajt csapni. Cseréjét csak akkor ajánljuk, ha nem tudjuk BIOS-ból vagy potméterrel lehalkítani.

» A GARANTÁLT SIKER NYOMÁBAN «

Az AMD múlt héten jelentette be, hogy érkezik majd a 2,9 GHz-en zakatoló Athlon II X2 635, ami egyben azt is jelenti, hogy a 630-as modell átveszi a 620-as helyét. Ennek köszönhetően utóbbit valószínűleg még olcsóbban adják majd, nem sokkal később pedig nyugdíjazzák, így ez a modell nagyon rövid életciklussal bír majd. Szintén jó hír, hogy a passzív rendszerek kedvelői sem maradnak processzor nélkül, ugyanis a gyártó előzetes tervei szerint még az idén piacra kerül az Athlon II X4 600e és 605e. Ezek a központi egységek paramétereikben megegyeznek a gyorsabb modellekkel, de órajelük mindössze 2,2 és 2,3 GHz lesz. Ezzel tudják elérni a brutálisan alacsony fogyasztást (45W), ami alapkövetelmény egy passzív rendszer esetében.

MÉRÉSEK	AMD ATHLON II X2 240	AMD PHENOM II X3 710	AMD ATHLON II X4 620	AMD ATHLON II X4 620	INTEL CORE 2 DUO E8200
Órajel (MHz)	2800	2600	2600	3200	2666
3DMark Vantage Performance - CPU Score	4646	6802	8698	10596	5593
Mediashow Espresso (HD videó kódolás,perc:másodperc)*	3:34	2:24	2:08	1:31	3:26
Cinebench pontszám	4807	6477	8115	9769	5568
idő (perc:másodperc)*	3:03	2:16	1:48	1:30	2:38
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky 1024x768 Default / Full Dynamic Lightning					
Day	60 (31)	65 (31)	60 (31)	68 (31)	67 (29)
Night	76 (31)	84 (33)	73 (32)	92 (41)	85 (34)
Rain	87 (37)	104 (39)	85 (36)	105 (44)	99 (40)
Sunshafts	66 (29)	69 (31)	61 (31)	72 (31)	66 (31)
World In Conflict					
1024x768 Medium	62 (20)	70 (41)	62 (36)	74 (45)	74 (41)
1600x1200 High					
2xAA 2xAF	46 (11)	58 (32)	54 (33)	60 (35)	55 (21)
Far Cry 2					
1024x768 Medium (DX9)	70,5 (48,7)	84,8 (62,2)	76,9 (55,3)	91 (66,1)	76,5 (58,3)
1600x1200 Ultra High (DX10)	45,8 (30,6)	50,7 (34)	42,6 (28,2)	50,8 (34,5)	51 (35,7)
Call Of Juarez 1024x768 High	80,8 (26,6)	83,1 (26,3)	74,8 (26,3)	84,2 (26)	86,9 (38,2)
GTA IV High					
1024x768	33.1	44.7	42.7	49,3	38.3
1600x1200	35.2	41.9	43.1	49,6	39.4

A teljesítményvizsgálat következett, ahol pár játékkal indítottunk és ledöbbenve tapasztaltuk, hogy még mindig nem jutottunk el idáig, hogy a jellemzően legalább kétmagos processzoroknak egynél több szálat tudjunk adni. A GTA IV-et kivéve (ami szó szerint megzabál minden magot) mindenhol egy magot terheltek a játékok, ami azt jelentette, hogy a kétmagos és a négymagos Athlonok viszonylag hasonló eredményeket produkáltak, a hárommagos Phenom II pedig mindkettőjüknél gyorsabb volt a harmadszintű gyorsítótár miatt. Az E8200 érdekes színfolt volt, többnyire az X3 710 és az X4 620 között teljesített, egyedül a Call Of Juarez volt, ahol a mezőny élén tudott végezni.
Számunkra izgalmasabb pontnak bizonyultak a játékon kívüli felhasználást prezentáló alkalmazások. Rögtön már az elsőben (videokódolás) kijött a többmagos architektúrák közötti különbség, természetesen az X4 620 alapórajelen is az élen végzett, ám érdemes megfigyelni, hogy nem sokkal tudta maga mögé utasítani a hárommagos X3 710-et, míg az jócskán megverte a kétmagos Athlon II-t. Arra következtettünk ebből, hogy az L3 cache itt is fontos szerepet játszik, de a program képes az összes rendelkezésre álló magot munkára bírni, így lehetséges, hogy ha nem is sokkal, de az X4 620 a magonként erősebb, de csak három egységgel dolgozó X3 710 előtt végzett. Az E8200 éppen csak túljárt az X2 240 eszén, ami azért ciki, mert utóbbi fele annyiba kerül.

A renderelést szimuláló Cinebench R10 már nagyobb különbségeket mutatott, bár az L3 cachenek itt is volt némi jelentősége. Az E8200 most jócskán elpáholta az X2 240-et, de az X3 710-zel már nem tudott mit kezdeni. Természetesen itt is az X4 620 végzett az élen a negyedik magnak köszönhetően.
Utolsó tesztprogramunk a teljesen szintetikus 3DMark Vantage volt, ahol a Cinebench-nél látott papírforma érvényesült. Az is kiderült, hogy ez a program érzi meg legkevésbé az L3 cache hiányát. Az X4 620 szokás szerint az élen végzett.

TUNING

A túlhajtást a gyári hűtővel végeztük és meglepő módon csak 3200 MHz-ig jutottunk feszültségemelés nélkül, ami jó eredmény, de elmarad a kétmagos Athlon II és Phenom II processzoroktól. További furcsaság, hogy feszültségemeléssel sem tudtunk 3,3 GHz-nél feljebb mászni, úgy látszik, ezek a chipek ennyit tudnak. A teszteket 3,2 GHz-en végeztük, hiszen a többség gyári hűtővel fogja használni a processzort és nem akar azért a +100 MHz-ért egy kis többletfogyasztást és a melegedés miatt hangosabb ventilátort sem. Az eredmények magukért beszélnek, a CPU teljesítménye gyakorlatilag lineárisan nő az órajel növelésével, 3200 MHz-en mindenhol az élen végzett, még ott is, ahol csak egyetlen magot tudtak használni az alkalmazások.

ÖSSZEGZÉS

Összességében nehéz bármi rosszat mondani az AMD legolcsóbb négymagosáról, a harmadszintű cache memória érezhetően lassított a központi egységen, ám a negyedik mag nagyobb előnyt jelent játékokon kívül, mint a gyorsítótár megléte. Túlhajtásban maradandót nem alkotott, de a kötelezőt azért hozta, valamivel 3 GHz felett a legtöbb videokártyát képesek leszünk kihajtani vele, ráadásul a DirectX11 eljövetelével egyre nagyobb szerepe lesz a sokmagos processzoroknak, így az Athlon II X4 620-at melegen ajánlott vételnek minősítjük. «

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

Asus M4A78-T Deluxe / Gigabyte EP45-DS3, 4 GB Corsair XMS3 DHX DDR3-1600 CL7 / 4 GB OCZ Reaper DDR2-1066 CL5, Asus Radeon HD4870 Top, 320 GB Hitachi 7200 rpm 8 MB cache HDD, Windows 7 RC, AMD Catalyst 9.9

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft, a videokártyát és az alaplapot az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

PRÉMIUM PANEL BARÁTI ÁRON

TESZT: DELL ULTRASHARP 2209WA

A monitoroknál napjainkban a PVA mellett az IPS jelenti a technológia csúcsát. Előbbi olcsóbb leszármazottja a cPVA, utóbbié pedig az eIPS. cPVA-s monitorokról már írtunk (Samsung F2080/F2380), most az eIPS-en a sor, amihez a Dell prezentálta az első versenyzőt.

írta» Horváth Patrik

Manapság a TFT-k döntő többsége TN panelre épül, ami gyors válaszidővel és csábító árcédulákkal próbálja levenni a felhasználókat a lábukról. Ennek a panelnek a hátránya viszont, hogy színcsatornánként (piros, zöld, kék) csak 6 bitet képes megjeleníteni, azaz egy pixel legfeljebb 18 bites színskálával dolgozhat, ami 262 ezer árnyalatot jelent. Ezzel szemben a PVA és IPS panelek alapból 24 (csatornánként 8) biten dolgoznak, de nem ritka a 30 (csatornánként 10) bites panel sem. A másik, sokkal inkább észrevehető rossz tulajdonság a látószög, ami főleg függőleges irányban nagyon gyenge a TN-eknél, így felülről nézve kontrasztvesztés (képfehéredés), alulról nézve pedig sötétedés lép fel. A PVA panel ennél sokkal jobb, hiszen ott nagyon minimális eltérés mutatkozik bármilyen betekintési szögből, az IPS-ek pedig még ennél is tovább mennek. Egy dologban viszont a prémium panelek rendszerint gyengébbek TN-es társaiknál, ez pedig a válaszidő. Ettől függetlenül szerencsére a mai modern panelek már rendszerint megfelelnek játékra is. Nem véletlen tehát, hogy a minőségre picit is vágyó felhasználók sok pénzt költenek el egy-egy monitorra, hiszen azonos méretben nem ritkán dupla vagy tripla felárat kérnek egy PVA- vagy IPS-panellel rendelkező TFT-ért. Most a kevésbé tehetőseknek kedvez a Dell, hiszen elkészített egy olyan panelt, ami minőségben kevésbé gyengébb a „szülőjéhez" képest, mint a múltkor látott cPVA a PVA-hoz képest, ráadásul megfizethetőnek is tűnik. Felbontása 1680x1050, a képernyő átlója pedig 22", tehát nem a mostanában divatos 1920x1080-nal van dolgunk, bár hozzá kell tennünk, hogy a játékos társadalomnak sokkal jobb így, hiszen gyengébb VGA is elegendő számukra. Jelen tesztünk alanya bruttó 80 ezer forintért lehet a miénk, igaz beszerzéséhez alaposan fel kell kutatni a fővárosi kiskereket.

KÉPMINŐSÉG

Az első dolog, amire kíváncsiak voltunk a képminőség volt, ami főleg a színek megjelenítését, az élességet és a különböző képi hibák megjelenésének vizsgálatát jelenti. A 2209WA szinte kitűnőre vizsgázott ezen a téren, hiszen a beépített sRGB profil viszonylag színhelyesnek bizonyult, így nem kellett annyit játszadoznunk a színbeállításokkal, mint más

monitoroknál. A képélesség bár állítható, jobb alapértelmezés szerint 50-en hagyni, mert fölötte csúnyák lesznek a betűk. A látószög szinte tökéletes, egyik irányból sem látni komolyabb színtorzulást vagy kontrasztvesztést. Ami az IPS technológia gyengéje és itt is kiütközött, az a korom fekete háttérnél oldalról látható felhősödés. Régebben ezt lilás árnyalat kísérte, itt simán elkezd szürkülni az amúgy homogén és mély fekete szín. Filmnézésnél és játéknál sem zavaró, hiszen tényleg csak oldalról látszik. Két dolog van, amiben az eIPS panellal szerelt Dell monitor sokkal jobb, mint a Samsung cPVA-s kijelzői. Az egyik a sötét részletek megjelenítése, ami ha nem is kiváló, de elég jó. Ennek akkor van jelentősége, ha például játéknál egy árnyékban lévő objektumot kellene szemügyre vennünk, de nem látunk belőle semmit, míg a környezet tisztán kivehető. A másik a color banding (bizonyos színárnyalatok erős utánhúzása), amely egyáltalán nem jelentkezett, kifejezetten jó volt játszani az eIPS panellel.

MENÜ, ERGONÓMIA

A menürendszer teljesen megújult a régebbi Dell OSD-khez képest. Szerintünk pozitív irányú a változás, nagyjából annyi történt, hogy a vízszintes menürendszerből függőleges lett és a káva jobb oldalán sorakozó gombok mellett minden esetben látható, hogy melyik milyen funkcióra szolgál az adott helyzetben. Így sötétben is könnyedén lehet állítani mindenfélét anélkül, hogy leolvasnánk a feliratokat. Ami az ergonómiát illeti, a kicsit silány minőségű talp forgatható, a panel magassága pedig 10 centiméteres intervallumban állítható, bár a maximális érték is még túl alacsony bizonyos esetekben. Csatlakozókból egy DVI-t és egy D-Sub-ot kapunk, a HDMI-ről tehát le kell mondanunk. A képmegjelenítés minősége mindkét bemeneten jó volt, nem tapasztaltuk az analóg jelfeldolgozásnál megszokott hibákat. A készülék rendelkezik még egy USB hubbal is, így a hátlapon és a káva bal oldalán is két-két USB bemenetet találunk, amelyek pendrive-ok, egerek, billentyűzetek és más hasznos kiegészítők csatlakoztatására adnak lehetőséget.

ÖSSZEGZÉS

Összességében nagyon meg voltunk elégedve a Dell első eIPS panelre épülő kijelzőjével. A remek színek, az alacsony válaszidő és a több mint kielégítő látószögek mind-mind a 2209WA mellett szólnak, de a kényelmi dolgokat (USB csatlakozók, magasságállítás) sem hagyhatjuk figyelmen kívül. Ami a mérleg másik nyelvét illeti, a fekete szín lehetne mélyebb, és a sötét részletek megjelenítése még itt is csak átlagos. Ettől függetlenül maximálisan megéri az árát, így aki hajlandó egy picit több pénzt áldozni a témára, az ebben az árkategóriában jelenleg nem nagyon talál jobb vételt a piacon.«

5 ÚJABB TRÜKK, AMIT KI KELL PRÓBÁLNOD WINDOWS 7-BEN!

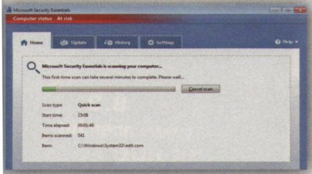
TIPPEK, TRÜKKÖK

Előző számunkban megkezdett sorozatunkat folytatva újabb hasznos fogásokat mutatunk be, amik megkönnyíthetik a Win7 felhasználóinak életét.

írta» Martinm

1. VÉDELMI VONAL INGYEN

A Microsoft nagylelkűsége határtalan: ezt bizonyítja, hogy nem csupán egy kiváló operációs rendszert kapunk október végén, de a vírusirtóval sem lesz többé gondunk. Nem kell többé havonta kódért kattintgatnunk, hogy naprakész maradjon védelmünk, nem kell ingyenes, de gyenge minőségű védelmi szoftverekre bíznunk adataink védelmét, és legfőképpen nem kell pénzt adnunk többé a vírus- és támadás elleni védelmi vonalért. A megoldás egyenesen a Microsofttól érkezik, Security Essentials néven. Az XP, Vista és Windows 7 kompatibilis programcsomag tartalmaz egy vírusirtót és véd



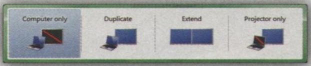
a káros kódok (trójaik, kémprogramok, gyanús kódrészletek stb.) ellen is. Tűzfalnak továbbra is a gyárilag beépített, Windowsos megoldás marad.

A http://www.microsoft.com/security_essentials/ címről ingyenesen letölthető program kezelése a lehető legegyszerűbb, hatékonysága, erőforrás-felhasználása pedig rövid tesztünk alapján elfogadható, vagyis mérföldekkel jobb, mint a régi Microsoft OneCare-é.

Az MSE-t tehát semmiképp sem említenénk egy lapon a Kaspersky, Eset, Norton komplex csomagjaival. Ha nem is foglalkozunk különösebben a védelemmel, legalább ezt a csomagot pakoljuk fel PC-nkre, alapvető védelmi vonalként megállja a helyét és enni sem kér.

2. KLÓNOZÁS GOMBNYOMÁSRA

Próbáltál már valaha XP-s géphez másodlagos monitort kapcsolni menet közben? – egy igazi rémálom. Szerencsés esetben ez néhány jól irányzott kattintással elintézhető a driverből,

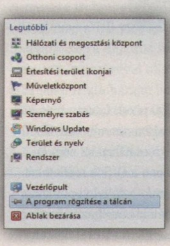


de ehhez megfelelő előtanulmány, próbálkozások és tapasztalat kell. A Windows 7-nél erre már nem lesz gondunk: csak nyomjuk meg a Win+P billentyűkombinációt és a felbukkanó, roppant egyszerű menüsorból válasszuk ki az éppen szükséges elrendezést. Az egyszerű, mégis nagyszerű újításnak az igazi erőssége, hogy pártatlan: bármilyen videovezérlővel és kijelzővel ugyanazt az eredményt hozza.

3. RAJZSZÖG A TÁLCÁN

A Windows 7 kipróbálása után sokan hiányolták a gyorsindító menüt a Tálcáról, pedig nincs már arra szükség, csak a rajzszög opciót kell megtalálni. A Tálcára bármilyen programindító ikont kitehetünk, ha a jobb gombra előugró gyorsmenüből a Program rögzítése a tálcán (Pin to Taskbar) pontot választjuk. Ezután, ha fut a program, ha nem, az ikonja a Tálca általunk meghatározott helyén mindig megtalálható lesz. A Tálca ráadásul már nem önkényesen, érkezési sorrendben rendezi el az ikonokat, mi adhatjuk meg, melyik programindító ikonnak hol a helye.

A Tálca rengeteg extrája közül igazán hasznos és látványos, hogy ezek az ikonok immáron aktívak, így például másoláskor az ikon változó háttere mutatja a másolás helyzetét, és az ikonról azt is azonnal láthatjuk, ha a program több ablakot használ.



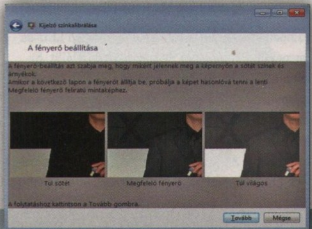
Ha már nagyon sok ikont rajzszögeztünk a Tálcára és elfogyott a hely, kattintsunk a Start menüre jobb egérgombbal, válasszuk a Tulajdonságokat, majd a Tálca fülön aktiváljuk a Kis ikonok használata pontot.

4. KINEK KELL A NERO?

A Nero igen hasznos program, vagyis inkább programcsomag, aminek már csak sokadrangú szolgáltatása a CD/DVD írás, ráadásul nem is olcsó. Persze létezik számtalan, hasznos és ingyenes segédprogram, amikkel kiválthatjuk a Nerót, de a Windows 7-tel már ezekre sem lesz szükségünk. A lemezkép írási funkció immáron az oprendszer natív szolgáltatása, ráadásul pont a megfelelő mértékben egyszerű, gyors és magától értetődő. Sajnos emellett a fájlok lemezre írása továbbra sem olyan egyszerű, mint egy erre készített programmal, de azért legalább ez is gyorsabb lett a Vistához képest.

5. LÁSS TISZTÁN!

Egy rosszul beállított monitor élvezhetetlenné tesz bármilyen játékot, filmet, képet, de még a munka is kínszenvedés. Ennek elkerülésére vásárolhatunk drága pénzért professzionális kalibráló eszközt, de ennél sokkal egyszerűbb a dolgunk, ha Windows 7-et használunk. Indítsuk a DCCW-t, vagyis a Kijelző színkalibrálása (Display Colour Calibration Wizard), ami néhány egyszerű lépésben segít megtalálni monitorunk helyes beállításait. Amint végzett a varázsló, máris indul a ClearType fontkezelés finomhangolása, amivel a monitoron megjelenő betűket is a legjobb minőségre hangolhatjuk.



CORSAIR P64 64GB SSD

irta» Horváth Patrik

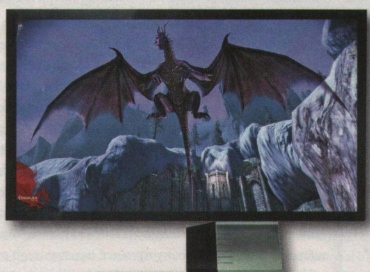
Értékelés: **9.1**
Info: **www.corsair.com**
Ár: **49 000 Ft**

Itthon is bemutatkozott a Corsair Professional szériájának 64 GB-os példánya, ami alig drágább a pár számmal ezelőtt tesztelt M64-nél – viszont jelenleg nehezen beszerezhető. A szintén alumíniumházat kapott SSD-meghajtó ezúttal nélkülözi a micro USB csatlakozót, így külső adattárolóként nem fogunk tudni hozzáférni, hacsak nem vásárolunk pár ezer forintért pluszban egy erre szolgáló notebook HDD házat. A vélhetően nyolccsatornás sínrendszerre épülő P64 egy óriási, 128 MB-os cache memóriát kapott, ez jól jöhet az ennél kisebb fájlok kezelésekor. A gyártó 100 éves működést garantál, ami megmosolyogtatóan hangzik, pláne, ha megnézzük, hogy a jótállási jegyen 2 éves garancia szerepel. Elődjéhez hasonlóan MLC felépítéssel találkozunk a Professional szériában is, ezzel tudják a gyártók a legköltséghatékonyabban elérni a kiváló olvasási és írási értékeket. A szintetikus tesztekben 175-215 MB/s-os olvasási értékeket kaptunk, amik nagyon jó eredménynek számítanak, és a felső-középkategóriába sorolják a P64-et. Külön kiemelkedő az ehhez tartozó írási érték (bár SSD-knél az olvasásra van a legnagyobb szükség), ami 147-165 MB/s volt. Bár a PCMark05 átlagos rendszer- és alkalmazásbetöltési sebességről számolt be, a játékok alatt mutatott sebességek nem ezt igazolták. Ha összehasonlítjuk a kapott eredményeket a nálunk járt M64-ével, akkor világosan látszik, hogy a P64 ár/sebesség aránya jóval erősebb, mint a Legacy szériába tartozó kistesóé, így 50 ezer forint körül egyértelműen ez számít jobb vételnek. Vélhetően a Corsair csökkenteni fogja az M64 árát (pontosabban visszamegy arra a szintre, ahol nyáron tartózkodott), és akkor helyreáll a rend. Addig is azt tanácsoljuk a vásárlásra készülőknek, hogy várjanak még egy picit, hiszen hetek kérdése csak, és nagyobb mennyiségben is elérhetővé válik jelen tesztünk alanya. Mi nagyon meg voltunk vele elégedve.«

ACER S243HL

irta» Spiderman

Értékelés: **8.3**
Info: **www.acer.hu**
Ár: **76 000 Ft**



Az LCD-tévék után egyre több olyan monitor jelenik meg, amelyekben a hagyományos CCFL helyett LED-es háttérvilágítást használnak a gyártók. A tajvani Acer is rálépett erre az útra, ráadásul egyik első LED-es termékük rögtön egy világrekordot is felállít, hiszen a 24 colos kategóriában az S243HL jelenleg a legvékonyabb a piacon. Amellett a monitor kontrasztaránya is kiváló, hiszen dinamikus adattal kifejezve nem kevesebb, mint 8 millió:1 a kontrasztarány. Az S243HL 24 colos, 16:9-es képarányú panelt kapott, amely TN-es, felbontása pedig Full HD, azaz 1920×1080 pixel. Lassan meg kell szoknunk, hogy az otthoni monitorok nem 16:10-esek, ám az Acer terméke esetében ez nem feltétlenül baj, mert a hátlapon a D-Sub mellett két HDMI csatlakozó is helyet kapott, tehát nemcsak számítógéphez, hanem játékkonzolhoz is használhatjuk. Itt persze igazából nem a HDMI, hanem a plusz digitális csatlakozó teszi ezt lehetővé, valamint az, hogy az eleve 16:9-es képarány miatt nem lesz képtorzulás.

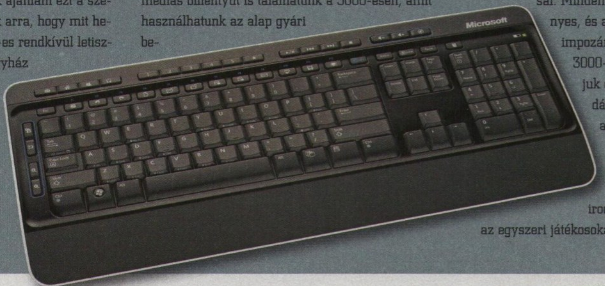
A monitor válaszideje 2 ms, s ez az adat nemcsak papíron teszi lehetővé azt, hogy a kijelzőn a gyors mozgások látható utánhúzás nélkül jelenjenek meg, hanem gyakorlati tesztünk is bizonyította ezt. A képminőség ezzel együtt nem tökéletes, mi úgy éreztük, hogy a színek lehetnének valamivel élénkebbek is, valamint ahogyan az lenni szokott, a színképzés csak 18 bites. Ennél is nagyobb gondunk volt azonban, hogy a betekintési szög nem túl nagy, ami azt eredményezi, hogy a panel jobb és bal szélén enyhén ugyan, de láthatóan fakóbbak és kicsit sárgásabb árnyalatúak a színek. Ez persze nem Acer sajátosság, de akkor is zavaró szerintünk, a 24 colos képátló és a TN panel nem jó párosítás, kár, hogy főleg a játékosoknak nem igazán van alternatíva. Térjünk vissza még egy picit a monitor dizájnjára: a vékonyság mellett az S243HL azért is egyedi, mert formatervezése nem teljesen szimmetrikus. Habár ez elsőre furcsa lehet, véleményünk szerint néhány perc alatt meg lehet szokni, utána pedig még jobb is, hogy a kijelző e tekintetben is különleges.«

ékelés: 8.9
o: www.microsoft.
m/HARDWARE/
: N/A

MS WIRELESS KEYBOARD 3000

írta» BATE

Ebben a hónapban ismét szerencsénk volt kipróbálni egyet a Microsoft vezeték nélküli desktop kombói közül, méghozzá az MS Wireless Keyboard 3000 névre hallgató billentyűzet-egér összeállítást. A termék egyaránt alkalmas azok számára, akik szeretik megtámogatni a laptopjukat egy rendes kiosztású billentyűzettel és egérrel, de a páros természetesen tökéletesen használható asztali gépek bővítményeként is. Sőt, igazából azoknak tudjuk ajánlani ezt a szettet, akik kifejezetten igényesek arra, hogy mit helyeznek az asztalukra. A 3000-es rendkívül letisztult formát képvisel (alul gyöngyház fehér, felül pedig matt fekete a felület), s bár ez a mellékelt képen nem feltétlenül jön át, de rendkívül igényes kivitelű darabról beszélünk. A kialakítás kényelmes használatot biztosít (a billentyűzet teste alulról felfelé emelkedik), és a mellékelt egér is kifejezetten kézre álló darab, habár azt mindenképpen meg kell jegyezni, hogy ez utóbbi főleg irodai munkára alkalmas, grafikusoknak nem kifejezetten ajánljuk a használatát. A billentyűzet egyébként cseppálló és kifejezetten halk mikor gépelünk, a gombok meglehetősen puhán működnek, egy sima kopogós megoldást követően igazi élmény szöveget írni rajta. Ahogy azt megszokhattuk, az alap gombkiosztás mellett számos multimédiás billentyűt is találhatunk a 3000-esen, amit használhatunk az alap gyári beállítások szerint, de akár kedvünkre át is programozhatjuk őket. Az egér a mostanában legfejlettebb (avagy legdivatosabb?) BlueTrack technológiával olvassa be az adatokat, de jelen esetben ez egy kicsit túlzásnak tűnik, hiszen ahogy említettük, a komolyabb grafikus műveletekhez nem ez a legalkalmasabb eszköz. Ahogy a neve is mutatja, a kombó teljesen mellőzi a drótokat, így aki agybajt kap a sok zsinórtól, az számoljon ezzel az összeállítással. Mindent egybevetve egy igen igényes, és a maga egyszerűségében impozáns desktop összeállítás a 3000-es, de sokkal inkább tudjuk elképzelni egy puccos irodában, mintsem egy gamer asztalán. Már csak azért is, mert valószínűleg az ára (ami még nem ismert) is a komolyabb ügyvédi irodákat fogja célozni, és nem az egyszeri játékosokat.«



MS LIFECAM CINEMA

írta» BATE

Értékelés: 9.0
Info: www.microsoft.com/HARDWARE/
Ár: 16 500 Ft

A Microsoft nem kímélt minket októberben, így nem csak a fent tárgyalt billentyűzetet tudtuk nyüstölni, de lehetőségünk volt kipróbálni az egyik legújabb kamerájukat is, ami minden tekintetben a high-end kategóriába sorolható. Ha rápillantotok a jobb oldalon található képre, akkor az első, amint megakadhat a szemetek, az a lencse felett elhelyezkedő HD felirat, ami esetünkben egyáltalán nem vicc, ugyanis ez a kütyü már 720p-s szélesvásznú kép közvetítésére és rögzítésére képes. Ez a technikai részlet a maga nemében lenyűgöző, habár arra kíváncsiak lennénk, hogy kis hazánkban ki rendelkezik olyan internetkapcsolattal, ami képes ilyen mennyiségű (1280x720 képpont) adatfolyamot különösebb gond nélkül közvetíteni (illetve fogadni), arról nem is beszélve, hogy erre a teljesítményre nem csak a hazai sávszél, de rengeteg videokamerát engedélyező program sincs felkészülve. Persze erről nem az MS tehet, szóval maradjunk annyiban, hogy azért mindenképpen impresszív, hogy manapság (ha lehetőségünk lenne rá), akár már HD-minőségben is cseveghetünk a barátainkkal, családtagjainkkal.

A masina technikai paraméterei persze nem állnak meg a HD videojelnél, hiszen állóképben 5 megapixeles digitális fotókat rögzíthetünk. A beépített (zajszűrővel ellátott) mikrofon meglehetősen tiszta hangot biztosít a túloldalon lévőknek, az objektív üveg, nagy pontossággal, és autofókusszal – ez utóbbi mindenképpen jól jön a kamerás használatnál, habár állóképek készítésénél többször lesz zavaró, mintsem hasznos. Ahogy az a mellékelt termékfotón is látszik, a szerkezet meglehetősen stabil lábakon áll, sőt maga a kameratest is igen masszív, hiszen alumínium burkolat védi a belső értékeket. A kamera kapcsán érdemes még említést tenni a képminőséget javító ClearFrame technológiáról, és arról, hogy a csomag tartalmaz egy kép- és videószerkesztő programot is. Megvásárlását azoknak javasoljuk, akik minden nap a kamerán lógnak, és nem sajnálják a pénzt egy ilyen komoly kütyüre, az ár ugyanis az átlagfelhasználók számára meglehetősen riasztó lehet.«

HAG

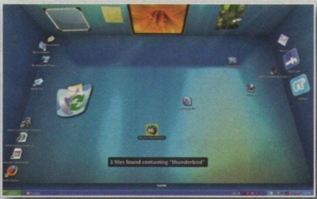
HOMOK A GÉPEZETBEN

irta» JOSHUA

Letapizni a Windowst

BUMPTOP

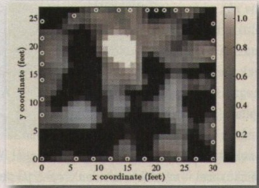
Nem, jelen szösszenetben nem egy különösképp technofil, perverz Maces naplója következik, pusztán csak egy méltán nagy népszerűségnek örvendő, gesztus-alapú adatbevitelt (multitouch) lehetővé tevő alkalmazásra szeretném felhívni a figyelmet, ami alapváltozatában teljesen ingyenes, de a professzionális verzióért sem kell 29 dollárnál többet fizetnünk.
A Bumptop nem kevesebbet ígér, mint hogy bármilyen, a megfelelő hardverrel (tapipad, érintőképernyő, stb.) felruházott Windowsos komputert fejlett multitouch képességekkel ruház fel, beleértve a többujjas nagyítást, kicsinyítést, forgatást, kijelölést, képkivágást, stb. Azért a jó öreg egérre esküdöző Ablakosoknak sem kell kétségbe esniük. A kérdéses alkalmazás nekik is jól jöhet, hiszen egy valódi 3D-s asztalt varázsol alapállapotban nem kevéssé sík desktopjukból. Immár bátran kijelenthetjük, hogy a multitouchra vágyó felhasználóknak nem kell többé a bélyegnyi méretű, ráadásul erősen korlátozott tudású iPhone-ra, a méretes értintőképernyőt felvonultató, de drága HP TouchProra, vagy pedig a gigantikus felületet adó, ám gyakorlatilag megfizethetetlen Microsoft Surfacere fanyalodniuk: elegendő gyorsan és egyszerűen megpatkolniuk jó öreg Windows XP-jüket (vagy esetleg csillogó-villogú, vadiúj Windows 7-üket), és máris kezdődhet az Apple-ös konkurencia durva megsápasztása...«



Átlátszó falak!

WIFI A FELDERÍTÉS SZOLGÁLATÁBAN

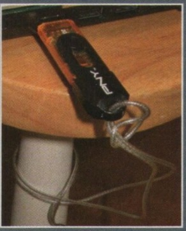
Ajónevű (?) Utah Egyetem kutatói nemrégiben azzal a hírrel sokkolták a világot, hogy egy olyan eljárást fejlesztettek ki, aminek segítségével pusztán a vezetélnélküli hálózatok kibocsátotta rádiójelek segítségével képesek követni emberek zárt ajtók, sőt falak mögötti mozgását. A kérdéses technika stílusosan „variáns-alapú rádió tomográfia" névre hallgat, és azon az egyszerű elven alapszik, miszerint a térerő egy hálózat pontján tulajdonképpen azon útvonalak összege, amelyeken a rádióhullámok a vevőhöz juthatnak, így azon tér volumenében, amelyen keresztül a rádióhullámok áthaladnak, beálló változás (pl. egy személy elhaladása) értelemszerűen a jelerősség megváltozásával jár. Vagyis a kérdéses tér többirányú, több vevővel megvalósított „feltérképezése" révén követhetővé válik a benne zajló mozgás követése is.



A bizonyító erejű tesztben a tudósok egy 34-tagú hálózatot használtak fel, aminek segítségével kb. méteres pontossággal tudták lokalizálni a szomszédos szobában mozgó objektumokat – vagyis még bőven van hova fejlődni. Az mindenesetre máris kitűnik, hogy a 100 000 dollárnál is drágább, professzionális „falonátlátó" berendezésekkel összehasonlítva itt egy alapvetően nagyon olcsó, kipróbált iparági szabványokat használó eljárásról van szó. És hogy mire is lesz jó mindez? Ahogy azt a feltalálók megfogalmazták: „Egy épület vizuális feltérképezését a következőképpen képzeljük el: segélynyújtók, katonai erők, vagy rendőrök érkeznek egy olyan helyszínre, ahol az épületbe való behatolás potenciálisan veszélyes. Rádióérzékelőket telepítenek körös-körül (lehetőleg az épület tetejére is), elhajítva, speciális szerkezetekből kilőve, esetleg mozgás közben egyszerűen eldobva azokat. Az érzékelők azonnal hálózatot képeznek és bemérik saját helyzetüket (ez az ún. „önlokalizáció"), az ehhez szükséges információkat adatbázisok (pl. Google Maps), és más helyzetmeghatározó szolgáltatások (pl. GPS) kombinációjából kinyerve. Ezt követően a telepített eszközök megkezdik a sugárzást, folyamatosan jelerősség méréseket végezve az épület kijelölt részében. Végül a visszakapott jelerősség adatokat továbbküldik a központi mérő- és feldolgozó-állomás felé, ami meghatározza az épületen belül mozgó emberek és objektumok pontos pozícióját."«

»RÖVIDHÍREK«

Minden idők egyik legötletesebb komputeres biztonsági megoldása = notebook + USB kulcs + rögzítőkábel. A használatához ezen felül mindössze egy, a www.lalarm.com weboldalról letölthető, ingyenes alkalmazásra, meg valamilyen szilárd objektumra van szükségünk, amihez az USB kulcsra applikált kábelt rögzíthetjük. Amikor a tolvaj megpróbálja elemelni a gépet, az USB kulcs ugyebár kihúzódik, a szoftver pedig aktiválja az előzetesen beállított biztonsági funkciót, ami lehet egy figyelmeztető SMS küldése, szirénahang, de akár a bizalmas adatok automatikus törlése (!) is. Hát nem zseniálisan egyszerű?



Az, hogy vajon egy fiatal postagalamb, vagy pedig egy szélessávú hálózat jelenti a gyorsabb adatátviteli módot, hasonlóképp fogós kérdés, mint hogy egy kacsa nehezebb-e egy boszorkánynál... Egy dél-afrikai cég mindenesetre eme derék szárnyasokat (élükön egy Winston névre hallgató tojóval) kezdte használni a nagyobb volumenű vállalati kommunikációra: tollas hőseink ugyanis alig 45 perc alatt kézbesítik azokat a kb. 4 GB-os, természetesen előzetesen titkosított adatcsomagokat, amelyek weben keresztül történő átmásolásához korábban minimum 4 órára volt szükség.

A meglehetőst nagy népszerűségnek örvendő, és komoly webes jelenléttel rendelkező, elsősorban öltözködési kiegészítőkben utazó RabbitRampage nemrégiben, mondjuk úgy, érdekes módon kísérelte meg a lehetetlent: hidat verni az Apple és Microsoft univerzum között. Ehhez eszközül egy iPhone bőrtokot választott, ami felhúzva egy khm... minaitűr Microsoft Xboxhoz teszi hasonlatossá a sokak számára szent digitális féltéglát. Mondanom sem kell, a kezdőkészletet pillanatok alatt elkapkodták, így a vásárlóknak a következő szállítmány megérkezéséig be kell érniük a félszemű macis és dominós változatokkal...

A Twilight és a hasonszőrű tini-vámpír filmek és regények mindent elsöprő sikere nyomán tulajdonképpen csak idő kérdése volt, hogy a gyártók mikor is rukkolnak elő a világ első „vámpíritalával". Nos, örömmel (?) jelentem, az idő elérkezett, hiszen hamarosan piacon a Blood Energy Potion névre hallgató szintetikus vér-alapú energiaital. Színre, kinézetre és konzisztenciára is teljes mértékben az igazi vérre „hajaz", az alapanyagai azonban nyilván eltérőek: vas, protein, elektrolitek – vagyis a szokásos „semmi", amiről kizárólag a gyártó értelmileg erősen hendikeppelt marketingesei hiszik el, hogy „4 órányi energiát ad a vérszívóknak". Sajnos a felhasználóknak a vér oly jellegzetes édes-keserű ízéről is le kell mondaniuk, marad helyette a mesterséges tutti-frutti aroma.

Akinek esetleg a másodpercenkénti osztódással szaporodó Linux-disztrók egyike sem volt szimpatikus – vagy azért, mert a kifinomult és korszerű Windows XP-s GUI-ban találták meg a tökéletes választást, vagy azért, mert egyik Linux variáns sem pontosan a szájízük szerint épült fel, és eddig inkább Solarist használtak egy 90-es évekbeli UltraSparcos munkaállamáson – nos, az online SuSe Studióval most végre ők is megtalálhatják számításukat. A Novell weben elérhető „operációsrendszer-készítője" nem kevesebbet kínál, mint hogy – a lehetőségekhez mérten - teljesen személyre szabjuk az OS-t, a GUI típusától (Gnome, KDE, stb.) kezdve az alkalmazásokon át egészen a legfinomabb perszonalizációig. „Rendes" fizikai platform és belső merevlemez helyett USB kulcsról, vagy virtuális gépként szeretnénk futtatni OS-ünket? Gond egy szál se, a SuSe Studio ugyanis ezekhez is tartalmaz előzetesen letárolt konfigurációs beállításokat.

Valószínűleg nem kevesen akadnak olvasóink között, akik napi rendszerességgel használják a világon tudtunkkal legnépszerűbbnek számító online fotómegosztó szolgáltatást, a Flickrt. Ők valószínűleg örömmel nyugtázzák a hírt, hogy egy új, ingyenes alkalmazás (Flickroom) segítségével teljesen lecserélhetik a Flickr eredeti, sokak véleménye szerint nem éppen hatékony felhasználói interfészét. Az applikáció alól (amely első látásra az Image Viewer stílusosabb, továbbfejlesztett változatának hat) minden megszokott funkció elérhető, ráadásul a multiplatformos támogatás (Windows/Mac/Linux) is rendben van, hála az Adobe AIR-es alapoknak.

Saját tollaikkal ékeskednek

NAMIKI

Most pedig pihenésképpen szakadjunk ki pár pillanatra a technokrata szemlélet által uralt világból, s következzen egyfajta rendhagyó tisztelgés a klaviatúrák, egerek, érintőképernyők és touchpadok előtti világ mohikánjai előtt. A szigorú értelemben vett modern tudományhoz és technológiához ugyan semmi közük, az emberi elme szabad szárnyalásához viszont legalább annyi, mint napjaink legkomplexebb fejlesztéseinek: a japán Namiki produktumai a legmagasabb szintű kézműveskultúra és művészet frigyéből születtek.
A Namiki avatott mesteremberei az elérhető legjobb minőségű anyagok felhasználásával írótollakat készítenek, amik nemcsak gyönyörűek, hanem – ugye mondanom sem kell - gyönyörű írásképpel rendelkeznek. Szépségük titka az ún. „Maki-e" lakkozásban rejlik, ebben a több évszázados technikában, amiben először többrétegű mintákat rajzolnak a tollhengerre, majd ún. urushival (japán lakkfák nedvéből készült kivonattal) fedik be azokat. A tollat borító, kézzel festett minatűr képek alátalában a természetből és a japán/kínai mitológiából merítik forrásukat, míg alapanyagukat nemesfémek és tüzes színű festékpigmentek adják. Mielőtt azonban olvasóink tömegei indulnának el a cég webáruházába, azt azért talán nem árt előzetesen megemlíteni, hogy a minőségnek ezúttal is ára van: a hagyományos eljárással készült tollak legolcsóbbika (Nippon sorozat) kb. 700, legdrágábbika (Emperor sorozat) viszont több mint 15000 (!) dollárba kerül. Mindazonáltal akadnak modernebb, ám kevésbé díszes darabok is, „mindössze" néhány száz dollárért.«

HARDVER-MENTŐÖV

SEGÍTSÉG, A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

CORE I5 KONFIG

Szia!
Éppen gépvásárlás előtt állok, és szeretném kikérni a véleményedet az általam összeállított konfigról:
Gigabyte GA-P55-UD3 alaplap, Intel Core i5 2.66GHz dobozos Socket 1156 i5-750, Gigabyte GV-N260C-896H GTX260 896MB DDR3 PCIExpress, 4GB 1333MHz DDR3 RAM Corsair XMS3 kit (TW3X4G1333C9) (2x2GB), Cooler Master Sileo 500 (KKN1) táp nélküli ház, CoolerMaster Silent Pro 500W APFC moduláris tápegység
Tudnivalók: nem vagyok az a tuningolós fajta. Fő cél a játék. A procin nem szeretnék változtatni, esetleg akkor, ha totális hülyeség ilyet venni. Az alaplapokhoz nem nagyon értek, igazából kérdés az lenne, hogy nem lenne-e elég az UD2-es alaplap, egyáltalán miben különbözik az UD3-tól? A háznál és a tápnál elsődleges, hogy csendesek legyenek, esetleg ha tudsz ezeknél olcsóbb csendes cuccokat vagy ugyanennyiért jobbakat, akkor ezekhez nem ragaszkodom. Egészében nézve ennél többet semmiképp nem áldoznék rá, fontos az ár/érték arány, az se lenne baj, ha ennél kevesebbe kerülne. A választ előre is köszi.
Üdv: Csori187

»Kedves Gergő!
Az UD2-es lap már microATX-es, feszültségszabályzó áramköre picit gyengébb, de tuningra is kiválóan alkalmas. Én legalábbis a mostani Radeon HD5870-es teszthez is ezt a deszkát használtam alapként egy 3,8 GHz-re húzott i5 750-nel és stabil volt, mint a beton. A GTX260 helyett én inkább egy Sapphire Radeon HD4870 Vapor-X-et vennék (sőt biztos). A kiszemelt házikó jó, ráadásul hangszigetelt is, csak arra kell figyelned, hogy ezek a szigetelések keményen bent tartják a meleget is, így a jó szellőzés kiemelten fontos. Tápegységből én inkább egy Corsair HX450-et vennék, nem azért, mert a Silent Próval bármi gond lenne, egyszerűen 5 ezer forintot tudsz spórolni a cserével: mindkettő bőven elviszi a leendő gépedet és halk is. Annyi megjegyeznék még a géppel kapcsolatban, hogy sajnos az újabb Gigabyte-lapok elég vacakul szabályozzák a ventilátorokat, így a gyári hűtővel lehet, hogy meg fog gyűlni a bajod. Viccen kívül, ha totális csendre hajtasz, jobban jársz az Asrock P55M Próval, ugyanis azon rendesen működik ez a funkció, ráadásul LGA775-ös hűtők is rámennek, jelentősen kibővítve így az esetleges cserehűtők választékát.

ÚJ GÉP AZ ÜNNEPEKRE

Kedves PC Guru!
Lassan itt vannak az ünnepek, és szeretnék összerakni egy jó gépet, amit főleg játékra (Cod4-5, Crysis, Company of Heroes, stb.) és LAN-partykra használnék. Sok konfigot megnéztem, és végül erre jutottam:
Alaplap: Gigabyte GA-EP45-UD3RL, Proci: Intel Core 2 Quad Q9400 2.66Ghz 775 BOX, Memória: Kingmax TinyBGA 2 GB 1066Mhz DDR2 (2 db), Videókártya: Sapphire HD4870 1Gb GDDR5 Vapor-X HDD: Samsung 1000GB F1 7200rpm 32Mb SATA2 Optikai: LG GH-22NS40 SATA Fekete, Billentyűzet: Trust 16100 Multimedia Magyar, Ház: THERMALTAKE VJ2000BWS M5, Táp: Corsair VX450W, Monitor: BENQ E2200HDA
Ezzel kapcsolatban szeretném kérni a véleményeteket. Egér azért nincs a listán, mert nagyon szeretem, ami most van, úgyhogy az marad. A másik, hogy ehhez passzol-e a Windows 7, és melyik verzió lenne ehhez (vagy az általatok javítotthoz) jó, ami lehetőleg olcsó? (Ez eddig 225000, és 250000 fölé nem nagyon szeretnék menni.) A táp és a ház kérdéses, mert nem nagyon szeretném, ha a hűtéssel gond lenne, így bármilyen házzal kapcsolatos ötletet elfogadok, csak ha lehet, akkor 20000 forint alatt legyen. A táppal kapcsolatban pedig az a kérdésem, hogy ez vagy a Corsair PSU-450HX a jobb? Ha egy teljesen más konfiggal álltok elő az is jó, mert én nem értek hozzá annyira.
Köszönettel hű olvasótok: Dani

»Kedves Dani!
A konfigból magának a platformnak az ára (alaplap, processzor, memória) annyira közel van egy Core i5-ös rendszeréhez, hogy én inkább beletolnám azt a plusz ~15 ezer forintot és egy sokkal jövőbiztosabb megoldást választanék, DDR3 RAM-okkal. Az ajánlatom egy Asrock P55M Pro alaplap, hozzá a már említett Intel Core i5 750 dobozos proci és 2x2 GB Kingmax DDR3-1333-as memória. Az általad kiszemelt Thermaltake ház gyakorlatilag egy árban van egy másikkal (Element T), ami egy picit jobb, így én inkább azt választanám, pár ezer forint pluszért pedig megkapod a Coolermaster Centurio RC590-et is, ami már egy kategóriával megint feljebb van. Tápegységből szintén a HX450-et venném, annyiban jobb a VX450-nél, hogy moduláris, így csak azokat a kábeleket kell rádugdosnod, amikre éppen szükséged van, így nagyobb rendet tudsz tartani a házban. A többi alkatrésszel egyetértek, illetve az ergonómiai dolgokkal (monitor, billentyűzet) úgyis annak kell foglalkoznia, aki használni akarja őket… Windows 7-ből egyértelműen a Home Premiumra lesz szükséged, szerény számításaim alapján neccesen, de talán bele fogsz férni a 250 ezres határba, legfeljebb pár ezer forinttal fogsz túllógni rajta.

GÉPFELÚJÍTÁS ÉS TÁP PROBLÉMA

Szia Kedves Patrik!
A segítségedet szeretném kérni! Szeretném jelenlegi konfigomat felfrissíteni egy kicsit, de piszok tanácstalan vagyok. Leginkább VGA fronton!
Jelenlegi konfigom:
Asus P5K (Intel Bearlake P35), Intel Core2 Duo E6750, 2666MHz 4MB, FSP BlueStorm II 500W 2x2 GB Kingmax DDR2 800 (5-5-5-18), Asus Nvidia GeForce EN8600GT 256MB GDDR3 128bit
500 GB Samsung HD501LJ Sata II 7200RPM
Milyen grafikus kártyát tudnál ajánlani nekem ebbe a konfigurációba? Esetleg a jobb teljesítmény érdekében egy processzorcsere is belefér. Árban olyan 50-60 ezerig mennék el a VGA kártya esetében, plusz olyan 40 ezer van a procicserére, ha szükséges. Viszont leginkább Asus terméket szeretnék, és jobban pártolom az Nvidiát, de ha ütősebbek az ATI-k, akkor meggyőzhető vagyok… A másik dolog, amiben segítségre van szükségem az a táp (FSP Blue Storm II 500W). 2007 decemberében vettem, még 2010. decemberig van rajta garancia. Most a napokban az eddig baromi csendes tápomnak olyan hangja lett, mint egy kávédarálónak. A teljesítménye nem változott, stabil. Sűrített levegővel kifújtam, nem változott, tovább darál. A boltban azt mondták: ,,felküldhetik kivizsgálni (persze addig táp nélkül vagyok) de általában a ventilátorral nem igazán tudnak csinálni semmit és arra nem igazán terjed ki a garancia se. Előbb-utóbb úgyis megadja magát." Na mármost ez tényleg így működik? Meg kell várni, amíg teljesen bekrepál a táp? Vagy vehetek saját költségen másikat, ha újra csendet szeretnék a vasban?
Segítségedet előre is köszönöm: d33jay

»KKedves Jani!
Első körben a tápos kérdésre reagálnék, mert az nonszensz. A tápegységnek igenis része a ventilátor, hiszen az felelős a hűtésért. A bolt köteles kicserélni a terméket, ugyanis a garancia ebben az esetben a ventilátorra is kiterjed! Mellesleg nekem is volt pont ugyanilyen tápegységem, és viszonylag hamar megváltam tőle, mert terhelésre jóval hangosabb volt, mint üresjáratban, de

ez már egy másik történet... Szép is lenne megvárni, amíg eldurran egy táp, az érintett boltvezetőt ültetném oda, hogy ijedjen halálra ő, amikor ez bekövetkezik. A „fogyasztóvédelem" varázsszót ne félj használni, ha nagyon kekeckednek Veled, ugyanis jogod van a garanciális cseréhez vagy a javításhoz (ventilátor cseréje). Térjünk vissza a levél első részére: a processzorod még elég erős a mai játékokhoz, bár egy kis tuningot elviselne, hogy kihajtsa a mai közép-/felső-középkategóriás videokártyákat. Ha 50 ezer forint körül nézelődsz, akkor VGA-ból a Sapphire Radeon HD4890 1 GB Vapor-X-et ajánlom, hasonló teljesítményre képes bármelyik GeForce GTX275 (bár rendszerint lassabbak), viszont a zajszintjük magasabb lesz. A CPU cserére szánt pénzt egyelőre tedd el, később jó szolgálatot fog tenni, most semmi értelme sem lenne elkölteni.

GÉPFELÚJÍTÁS N+1

Kedves Patrik!

Segítségre lenne szükségem, két dologban is. Úgy néz ki, hogy lenne 120 ezer forintom felújítani – vagyis inkább összerakni – egy új gépet, olyan szinten, hogy monitoron, egéren, billentyűzeten kívül kb. minden kellene (az összeg még mehet kicsit fölfele, de nézzük ennyivel, biztos, ami tuti). Az alábbi konfigra gondoltam első körben:

Proci: Intel Core 2 Duo E7400, Alaplap: Asus P5Q SE2/CSI, RAM: 2GB 1066MHz DDR2 RAM Geil Ultra CL5 (1X2GB), Táp: na ezt nem tudom, te mit javasolsz?, Videokártya: Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X 1GB DDR3 PCIExpress

A gép elsősorban játékra kellene. Jelen pillanatban csak ennyi a keret rá, és ebből szeretném kihozni a legjobbat. Akár még úgy is, hogy a régi gépemből, ha van valami használható, akkor azt használnám még valameddig, amellé venném új cuccokat és akkor „fejezném be" úgymond az új gépet, ha megint lesz valamennyi keret. Vállalva ezzel persze, hogy addig nem lesz az igazi (a régi konfig: alaplap: Asus p5ld2, VGA kártya: GeForce 6600GT, Memória: 1GB DDR2-533, a tápot passzolom, Proci: Intel 3 GHz – bár ha tippelnem kéne, azt fogod mondani, hogy hagyjam inkább ezeket :D).

A másik kérdésem, hogy házakból milyen márkát ajánlasz? Típust nézek én, csak a márkák közül nem tudom eldönteni, hogy melyik a legjobb/jó egyáltalán.

Köszi a segítséget és a választ, üdv és pussz:

Sophie:-)

»Kedves Sophie!

Közel két éves mentőöves pályafutásom alatt nagyon ritkán kaptam lányoktól segítségkérő levelet, így üdítő színfoltként mindenképpen be kellett tenni Téged az újságba. (Na, most ezután tuti mindenki női név alatt fog levelet írni, hogy bekerüljön... - Joc) (Már ezt is úgy írták... - Miguel) Jól látod a problémát, a régi gépből én nem igazán emelnék át semmit, még ideiglenesen se. Nem írtad, hogy DVD-íróból és merevlemezből szükséged van-e újra. A felsorolásodból arra következtetek, hogy igen. Ha a játék az első számú cél, akkor viszonylag erős CPU-ra és VGA-ra van szükséged. A HD4850 Vapor-X tökéletes választás, processzornak mellé én egy AMD Phenom II 545-öt ajánlanék, alaplapnak pedig egy Asus M4A785-M-et, memóriából elkel a 2x2 GB Kingmax DDR2-1066 MHz. Tápból mehet egy olcsóbb Chieftec vagy FSP 8-10 ezer forint körül (best buy lenne a Corsair CX400 12 ezer körül, de alig lehet kapni), házból pedig azt vedd, amelyik tetszik, a megfizethető kategóriában nem nagyon vannak kiugróan jó vételek. Thermaltake, Coolermaster, Gigabyte, Chieftec az ajánlottak, minőségben viszont meglepően nagy a szórás. Merevlemezből a Samsung és a Western Digital új szériái az ajánlottak, DVD-íróból szinte mindegy mit veszel, nem igazán nyúlhatsz mellé. (NEC AD-7240S pl. remek választás. – Joc) Ami fontos, hogy feltétlenül SATA csatlakozós legyen, akárcsak a merevlemez.

TÁP VS. VGA KÉRDÉS

Sziasztok!

Egy kérdéssel fordulnék hozzátok. Arra gondoltam, hogy lecserélem a VGA-mat egy Sapphire Radeon HD 4870-re vagy egy HD 4890-re, de nem tudom, hogy a tápom elbírná-e, mivel ezeknek a kártyáknak 2 db tápcsatlakozó kell, az én tápomon pedig csak egy PCI-E tápkábel van. Gépem a következő: Gigabyte GA EP35-DS3, Kingston 2x2 GB DDR2-800 RAM, Samsung 320 GB SATA, Core 2 Duo E7400 (2.8 Ghz), Asus Radeon HD 4830 (1 GB VRAM), Corsair VX 450, Pioneer DVD Combo.

Válaszotokat előre is köszönöm. Peti:)

»Kedves Peti!

Akár a HD4870-ről, akár a HD4890-ről beszélünk, biztos, hogy a tápod bőven elvisz akár még két ilyen videokártyát is. A VX450-nek sajnos belefutottál a legnagyobb hiányosságába, nevezetesen az egyetlen PCI-E tápcsatlakozóba, ami kevés. Aggodalomra viszont semmi ok, a legtöbb VGA mellé adnak egy PCI-E -> molex tápátalakítót és úgy már tudod majd használni bármelyik VGA-t (HD4830-ról én inkább HD4890-re váltanék, a HD4870-ből az 1 gigás csak egy 10-essel olcsóbb).

KONFIG JÁTÉKRA

Kedves Patrik!

Lenne egy pár kérdésem. Az első az, hogy összeállítottam egy konfigot (jó még a táp nincs meg, azt is szeretném megkérdezni, hogy milyet ajánlasz), és arra lennék kíváncsi, hogy ezzel minden játék el fog-e futni majd legjobb grafikán? Paraméterek: Proci: Intel Core 2 Quad Q9550, Alaplap: Asus P5QL Pro, Videokártya: Sapphire Radeon HD4890 1GB, Ram: 4GB DDR2 1600MHz. A hűtést egy Aerocool Aeroengine 2-es házra bíztam, mert állítólag mellette nem nagyon van szükség egyéb hűtésre. Összesen kb. egy 17000-re kalkulált táppal meg minden mással, ami kell (pl. HDD) kb. 185000-re jönnék ki. Még azon gondolkoztam, hogy mi lenne, ha vennék egy HD4890 Vapor-x-es 2GB-os kártyát, csak azt olvastam, hogy nem becsülik a hűtőjét hosszú életűnek. Ez igaz? Van annak különösebb jelentősége, hogy a RAM DDR3-as vagy 2-es? S végezetül te milyen konfigot ajánlanál nekem max. 210 000-ért?

Nagyon szépen köszönöm a segítséget!Üdv: Andris

»Kedves Andris!

DDR2-es memóriából nincs 1600 MHz-es, amit néztél az valószínűleg DDR3-mas modul lesz. A két technológia között alapvetően az a különbség, hogy míg a DDR2-ők legfeljebb 1200 MHz-re képesek CL5-ös időzítés mellett, addig a DDR3-mak akár 2000 MHz fölé is tudnak kerekedni, igaz CL7-ben, esetleg CL8-ban. A jövő szempontjából mindenféleképpen a DDR3-mal jársz jobban, ráadásul most olyan drága a DDR2, hogy alig van különbség a két szabvány között. Alaplapból én egy Asrock P55M Pro-t ajánlanék, mint sokan másoknak, processzorból pedig egy Intel Core i5 750-et, ez a kettő nagyjából ugyanannyiba kerül, mint amiket te kiszemeltél, csak gyorsabb kombináció. Memóriából elég két darab 2 GB-os 1333 MHz-es Kingmax (DDR3), HD4890-ből pedig én megvenném a VaporX-et, de szigorúan csak az 1 gigását. Valóban lehet hallani minőségbeli problémákról, de annyira jó a kártya, hogy megéri rá beruházni, „legfeljebb" visszaviszed garanciában, ha ne adj isten gond lenne vele. Tápegységből erősen ajánlott vétel – szokás szerint – a Corsair HX450, 18-19 ezer forint között mozog az ára.

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

irta» MIGUEL

SZIASZTOK!

Bocsánat, hogy csak ilyen egyszerű a kezdés, de zuhog az eső, éhes vagyok, leadás van (ráadásul a szokásoknak és az éves gyakorlatnak megfelelően durva késésben vagyunk), így semmi okom a vidámságra. Ha most még azt is elmesélném, mi mindent követett el rajtam egy amúgy minden szempontból kedves és aranyos fogorvosnő, akkor meg is sajnálnátok... Ettől függetlenül azért lesz levrov, sőt, egészen különleges levrov lesz. Vagy nem...

EGY LÁNY! EGY LÁNY!

Szia, Miguel!
Lelkes olvasója vagyok a magazinnak és a levrovnak is (igen, részben a wc-n! :-)), és a dvd-mellékleteket is gyűjtöm. Szépen, dobozban, sorba rakva. Régebben a magazinban rendszeresen benne volt a borító, aztán ott nem, de megtaláltam a dvd-n, fájlban. Lehet, hogy csak én vagyok béna, és talán már mások is kérdezték, csak én nem olvastam a választ, de a 2009.08. számhoz sehol sem találom a borítót. (Se a lapban, se a dvd-n, se a pgo.hu-n.) Segíts, kérlek, szeretném azt is megszerezni!
Köszi
Judit

»Kedves Judit, nagyon sajnáljom a dolgot, foghatnám a feledékenységemet az aktuális Hold-Föld együttállásra, vagy a napfolttevékenység durva intenzitására, de nem teszem, ugyanis nem én vagyok a hibás, hanem Chris. Ennek megfelelően alaposan kérdőre vontam, és némi tiltakozást és sírást követően megígérte, hogy elkészíti a DVD-borítót, és kitesszük a PGO-ra a letöltések közé. A fanyalgóknak meg üzenem, hogy nem, nem csak azért teszem ezt meg, mert egy lány kérte (illetve persze igen, de ezt ne hangsúlyozzuk ki túlságosan).

SKITZ MÁSODÁLLÁSA

Szasz Miguel !
Billentyűzetet KELLETT ragadnom! Egyrészt szeretném megköszönni, hogy az univerzum legcsodálatosabb játékát adtátok a magazinhoz (a félreértések elkerülése végett nem a Sins of a Solar Empire-re gondolok [A francba egy poéntól megfosztottalak {ördögi kacaj}]). Másrészt most fogunk ballagni, és arra gondoltunk, hogy SKiTZ a kocsmában való üdülés helyett nem dobna-e össze 2 perc alatt egy humor-PC GURU tablóképet? Ja és van még valami, amit mondanék: lobbizzatok a Hajdú-Volánnál, hogy jobb buszok legyenek, mert suliba menet nem tudok PC GURU-t olvasni !!!!!
Ui.:Szeretném megköszönni, amit a közért tettetek !
Attila

»Nos, mindenekelőtt nagyon szívesen, ha előbb tudjuk, hogy egy akkora halom trágya, mint a Mesterlövész ekkora örömet okoz az embereknek, hát istenuccse hamarabb betesszük (szerencsére hamarosan érkezik valami folytatás, azon nem is gondolkodunk majd). SkiTZ tablóképkészítési hangulatáról talán őt magát kellene megkérdezni, bár kiindulva a Gurus állásáért kapott fizetés mértékéből egyáltalán nem vagyok benne biztos, hogy az osztálypénz elég lesz a tiszteletdíjára... Ettől függetlenül ha ilyesmit szeretnétek, csak bátran, csak bátran: az újság elején található impresszumban ott van az e-mail címe, azon eléritek. A következő kérés ennyire már nem megy majd könnyen: a tömegközlekedési vállalatok helyzetének megoldására legutóbb Supermant kérték fel, de pár nap után zokogva adta vissza a megbízatást, így nem nagyon hiszek abban, hogy ezt a feladatot nekem találták ki. Oké-oké, kitúrtam Zakot és Grath-et, de pillanatnyilag nem hiszem, hogy a Hajdú-Volán lengéscsillapítóinak cseréje is testhezálló kihívás. Inkább leadjuk a Mesterlövészt újra.

KÉT KÉRDÉS

Sziasztok!
Két kérdésem is lenne. Ha lehet.
1: Miért nincs az újságban már nagyon régóta plakát?
Volt annak idején egy kérdőív, amiből kiderült, hogy az olvasók többsége szeretne plakátot.
Na, azóta nincs plakát mellékelve az újságban. (Kivéve a Witcher-es naptárat, ami nagyon jó lett!)

»Sajnos erre a mostanában adható standard választ tudom csak mondani: mert a plakát drága. Ki kell fizetni a jogdíját, a nyomdának egyrészt a gyártási költségeket, másrészt azt, hogy betegyék a zacskóba, és erre pillanatnyilag kár lenne költeni – inkább verjük el a megmaradt lóvét a teljes játékokra, az azért mégiscsak jobb helyre megy. Azonban azt sem kell gondolni, hogy örökre búcsút vettünk a plakátoktól: amint lehetőség nyílik rá, már tesszük is be.

2: Nagyon bántja a szememet az újság hasábjain az a pár oldal konzolos rész. Miért van benne? Csökkent az oldalszám a válság miatt. Sajnálom,

»Guru-kérdőív

Változik a világ, és mi sem maradunk ugyanolyanok, azonban azt szeretnénk, ha a fejlődés a ti kedvetek szerint történne. Összeállítottunk egy kérdéssort, amit a **www.pcguru.hu/nagyguruteszt** linken érhettek el (a legegyszerűbb, ha beteszitek a DVD-mellékletet a gépetek olvasójába, és rákattintotok a hivatkozásra, amit Chris odarakott). Fontos kérdések ezek, és az eredmények függvényében alakul a 2010-es évfolyam – mi legyen a teljes játékokkal, kell-e több előzetes, legyen-e négy oldalnyi levrov (Meg még mit nem... - M), és a többi kardinális kérdés, amiben most a te véleményed, válaszod a vízválasztó. Hogy kicsit meghozzuk a kedvét mindenkinek, a válaszadók között értékes nyereményeket, például PC-s játékok garmadáját, illetve egy Playstation 3 Slimet (hozzá jó pár programmal) sorsolunk ki. Előre is köszönjük mindenkinek, és persze a Guru legyen veletek!.«

»PAPARAZZI«

Ezúttal mi magunk küldünk a levrovba paparazzi-fotót: Shoebaron lőtte a srácot a budapesti hetes buszon. Annyit kérnénk, kedves áldozat, hogy ha magadra ismersz, jelentkezz az ajándékodért (illetve ugyanitt tudsz minket értesíteni arról, hogy beperelted a kiadót személyiségi jogaid megsértése miatt).«

de megértem, mert nem akartátok a magazin árát emelni. Viszont véleményem szerint ez a pár oldal is csökkenti az oldalszámot, mert ezért a pár oldalért valószínűleg egy konzolos sem veszi az újságot. De mégis itt terpeszkedik. Akinek meg mindkettő van... nos, szerintem olyan azért nincs túl sok.

»Erre a kérdésre is számtalanszor válaszoltam már, de megteszem szívesen újra. Mi, az újság szerkesztői úgy gondoljuk, hogy a PC Guru hivatása az, hogy a játékok világát mutassa be az olvasóknak, és mivel a játékok világa manapság leginkább a konzolos dolgokat jelenti, ezért kénytelenek vagyunk helyet szorítani annak is. Ha azt mondod, hogy a nem PC-s tartalom felesleges, akkor mit szólsz a külvilághoz? Ott is csak elvétve találni olyasmit, aminek köze van a jó öreg személyi számítógéphez, akkor azt is dobjuk ki? Ráadásul azt se felejtsük, hogy manapság már nem elérhetetlen luxus egy játékkonzol, legalábbis nem elérhetetlenebb, mint mondjuk egy drágább processzor vagy videokártya, és a játékok is csak akkor drágábbak, ha a) feltételezzük, hogy PC-re is veszed a dolgaidat b) ha a nagy üzletek elszállt árain vásárolsz. Ráadásul most még a Gurutól is nyerhetsz egy PS3-at.

Hogy hívják a francia patikust?
/Váltsd Márki/
Remélem ezzel a két sorral senkinek sem zavartam meg a napját! Köszönöm, hogy „meghallgattatok"! Legyetek jók!
Lice

»Atyaúúúriiisten, erre csak ennyit mondanék, többet nem. Illetve csak annyit, hogy elnézést kérek a levélíró nevében is.

18-AS KARIKA

Hali Miguel!
Már az oldalon is egy csomó olyan hírt tettetek ki, amik azt mondják, hogy a túl sok véres játék miatt lesz gyilkos egy-egy emberből vagy ezért veri meg a barátját. Eddig oké, de ti meg azzal védekeztek, hogy ti is ilyen játékokkal játszottatok és mégis (normális) emberek vagytok. Na már most tessék figyelembe venni, hogy most történnek gyilkosságok, és nem akkor mikor még a pacman ment. Még a Doom első részei sem voltak olyan ijesztőek vagy véresek, mint a mostani játékok. Nem mindegy, hogy most játszik egy gyerek egy 18-as játékkal vagy tíz évvel ezelőtt. A lényeg az, hogy nem véletlenül vannak 18-as számok egyes játékokon.

»Egyelőre nem szívesen foglalnánk állást abban a kérdéskörben, hogy a játékok mennyire károsak az egyének pszichikai egységére – ebben a témakörben jelenleg az agyturkászok is késhegyre menő vitákat folytatnak. Mi csak annyit tudunk, hogy nekünk nem ártott meg a számítógépes játék, pedig a Pongtól a Crysisig elég nagy a szórás, és mi minden csöppnél ott voltunk. Amellett persze, hogy a 18-as karikával ellátott játékokat tényleg csak 18 évesnél idősebb vásárlóknak kellene eladni, fontos azt is figyelembe venni, hogy mi minden egyéb változott még meg a világon az elmúlt húsz évben. Szerintem például ugyanannyi idióta van ma is, mint régen, csak ha ma az egyik legyilkolja a kollégáit vagy az osztálytársait, holnapra az egész világ tud róla. Elmebetegek mindig is voltak, csak régebben azt mondták, hogy Isten megbízatásából öltek, vagy mert Tom és Jerry-t (esetleg Chuck Norrist) néztek, most meg az a divat, hogy a Counter-Strike-ból jött az ötlet. Biztos vannak olyanok, akik a játékokból azt látják ki, hogy a való életben is gyilkolniuk kell, de ez biztosan nem a játékok hibája.

Az lenne a kérdésem Chrishez, hogy honnan ismeri az Otherworldöt? Láttam, hogy néha be szokott segíteni. Gondoltam gyorsabban eljut az üzenet meg így reklámozom az Otherworldöt is.
Üdv
ecso

»Lesz itt valami kis tévedés, megkérdeztem Christ a dologról, de csak bután nézett. Persze mindig bután néz, de én már tudok különbséget tenni a szimpla, mindennapos bamba tekintet, és a „fogalmam sincs, miről beszélsz"-nézés között, ez utóbbinál ugyanis kicsit mélyebb a tanácstalanság a szemében. A lényeg tehát, hogy bár nagyon szeretném elmondani, hogy mi köze Chrisnek az Otherworldhöz, pillanatnyilag azt sem tudjuk, mi az.

SEMMI SINCS INGYEN

Szeva Miguel!
Lenne egy kérdésem amit lehet, hogy inkább a játékmentőövbe kéne küldenem, de te jutottál az eszembe. **(Hát ez több, mint megtisztelő. - M)** Nem tudod, hogy honnan lehetne letölteni a régi Indiana Jones-játékokat ingyen? A Good Old Gamesen csak pénzért lehet letölteni, úgyhogy meg se néztem.
Válaszod előre is kösz.
Sam Fisher

»Minden más régi játék esetében azt mondanám, hogy látogass el az abandonia.com vagy a www.homeoftheunderdogs.net weboldalra, és töltsd le onnan, azonban a LucasArts nem veszi ilyen könnyedén az (elméletben) lejárt jogvédelmű programmal, vagyis abandonware-rel történő üzérkedést, és évekkel ezelőtt letiltatta a játékait a világháló hasonló gyűjtőoldalairól. Inkább azt javaslom, hogy bízzunk a cég azon ígéretében, mely szerint a közeljövőben felújított változatban újra kiadják a régi nagy címeiket (köztük személyes kedvencemet, az Indiana Jones and the Fate of Atlantist – hogy én azon mennyit röhögtem, te jó ég). Persze ez neked nem lesz annyira pálya, tekintve hogy akkor sem lesz ingyen, de az élet már csak ilyen kegyetlen.

ÉN, A HŐS

Üdv Miguel, a levrov hős szerkesztője!
Sokszor olvasom a levrovot (ami az utóbbi időben átment „kérdezz – viccesen felelek"-be) mindig öröm olvasni. Néha a barátaim furcsának tartanak, hogy mindig megveszem.(Az ő bajuk.) **(Mondjuk ha konkrétan csak a levrovot veszed meg a teljes újság helyett... Mindegy. – M)** A nővérem is olvassa (viszont csak a levrovot, mozi- és képregényajánlót). Kérdés: élvezed, hogy levrov szerkesztő vagy?
Dante1

»Hát hogy a fenébe ne élvezném, mikor éjnek évadján alvás vagy kajálás, esetleg játék helyett itt görnyedhetek a gép előtt, és a nektek válaszolgatok? (Oké, írhatnám nappal is, de akkor mi lenne benne a poén...) Naná, hogy minden álmom teljesült azon az őszi (vagy tavaszi, mindegy) napon, mikor megkaptam a lehetőséget, hogy átvegyem Zaktól ezt a nemes feladatot. Emellett persze ha őszintén kellene válaszolnom, akkor elmondhatnám, hogy imádom csinálni, hiszen itt azt teszek, írok vagy rajzolok, amit csak akarok, mert ez az én kis szemétdombom, a szerkesztőség többi tagja jobbára csak a megjelenés után olvassa el, nagyjából akkor, amikor te vagy a nővéred. Amúgy itt szeretném megragadni az alkalmat, hogy megköszönjem minden kedves olvasónak a figyelmet. Folytassuk is legközelebb.

Miguel
levrov@pcguru.hu

»AGATHA CHRISTIE

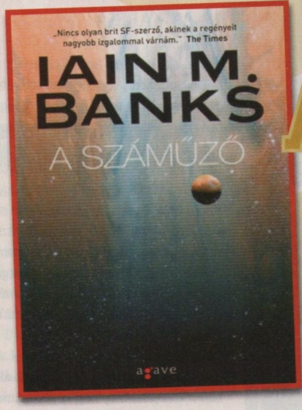
ÖRÖK ÉJ

»Európa Kiadó

A korábban Végtelen éjszaka címen kiadott krimi meglehetősen eltér az életmű többi darabjától. A vadonatúj házba költöző főhős, Michael Rogers és szerelme, az amerikai Ellie boldogságát megakadályozza a falubeli cigányasszony, Mrs. Lee átka, amely nyomán baljósabbnál baljósabb események érik a fiatal szerelmespárt. Mint kiderül, hajdan cigányok tanyája volt a lakóhelyük, és a múlt sötét árnyai bizony messzire nyúlnak.«

»IAN M. BANKS

A SZÁMŰZŐ



»Kiadó: Agave Könyvek
»Oldalszám: 544 oldal
»Ár: 3480 Ft

A szeptember végén megjelent Banks-kötet kellemes csemegéül szolgálhat a sci-fi műfaj kedvelőinek. „Nincs olyan brit SF-szerző, akinek a regényeit nagyobb izgalommal várnám" – állítja a The Times kritikusa a borítón. Biztosan jó páran egyet is értetek vele. A szépirodalmi igényességgel alkotó skót szerző legújabb magyarul megjelent története az i.sz. negyedik évezredben játszódik. A mindennapjait meglehetős nyugalomban töltő főhős, Fassin Taak komótlátóhoz váratlan látogató érkezik, ezáltal egy csapásra megváltozik az élete. Kiderül ugyanis, hogy rajta áll vagy bukik a galaxis határvidékén vegetáló Nasqueron gázóriás civilizálatlan lakóival, a heiekkel folytatandó háború kitörése, amely alapjaiban veszélyezteti mindkét kultúra létét. Az akarata ellenére megmentővé avanzsált Fassin Taak váratlanul egy katonai szektában találja magát. Birodalmi felsőbb utasításra kezdi meg igen veszedelmes küldetését, és alászáll a gázóriásra, hogy megértse a dekadens, kiberbarbarizmus szintjén létező bolygó lakóit, és kinyomozza a több évmilliárd óta létező hei civilizáció rejtélyét. A tét magas, ráadásul a küldetés teljesítésére sincs túl sok ideje, hamar a talány végére kell járni a fokozódó háborús fenyegetések közepette, különben bizony beköszönt az értelmetlen vég. Meglepő, fordulatos, a ponyva stíluson messze túlmutató történet több mint félezer oldalon, könyvmolyok és sci-fi rajongók részére.«

»HENRY GIDEL

COCO CHANEL

»Európa Kiadó

A francia divat self-made womanjének regényes élettörténetét nem csak a nemrégiben vetített film kedvelőinek a figyelmébe ajánlom. Az árvaházban nevelkedett Gabrielle Chanel reneszánsz egyénisége, művészetpártolása és üzletasszonyi vénája révén kiváló példa lehet a férfi olvasók számára is, kellemes olvasmányról van szó, bő 430 oldalon tárul elénk a teljes történet.«

»ANNA GAVALDA

VIGASZÁG

»Magvető Kiadó

Charles Balanda sikeres párizsi építész élete egy szempillantás alatt megváltozik, amikor hajdani plátói szerelme, Anouk halálhíre nyomán szakít addigi látszólag roppant sikeres, ám hazugságokra épülő életével, és visszatér kamaszkora elveszett világának ideáljaihoz. Ezt az izgalmas eseményt dolgozza fel humorral és franciás érzékenységgel a közel 600 oldalas olvasmányos regény.«

»MARCELLO D'ORTA

DISZNÓBÓL NEM LESZ GRÓFKISASSZONY

»Kiadó: Európa Kiadó
»Oldalszám: 128 oldal
»Ár: 2500 Ft

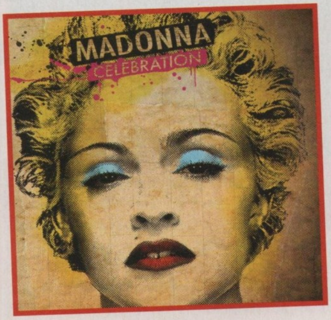
Humoros gyűjteményt ajánlok a figyelmetekbe a beköszöntő borús, szürke napokra. A naiv délolasz gyerekek hihetetlenül egyszerű nézőpontjából bemutatott iskolai fogalmazások gyűjteménye a maga nemében egyedülálló. A kiskölyköknek az íróvá lett nápolyi tanító, D'Orta az élet nagy kérdéseit teszi fel, ezúttal az állatokkal kapcsolatban. Mit tegyünk az autókból kidobott kutyákkal? Mit szóljunk az állatkínzáshoz, az élveboncoláshoz? Hogyan szaporodnak az állatok? Honnan jött az ember? Teremtett lény, vagy majmok leszármazottja? És ha az embernek van, van-e lelke az állatoknak? – vetik fel napjaink problémáit a fogalmazások alapját képező kérdések. A válaszok egy része a felnőttektől átvett, ám a tipikus gyereki logika révén kissé átalakított felelet. Ráadásul a fenomenálisan szórakoztató, bizarr szókapcsolatok és nyelvi fordulatok révén még az elbeszélt legszomorúbb történetek is mókás színezetet kapnak. A meglepő és mulatságos dolgozatok persze nem minden esetben *szolgálnak* az illő feleletek tárházául, az efféle fogalmazványok jobbára a tanári szobákban, esetleg internetes idézetgyűjteményekben forognak közkézen. A gyerekszájban ezúttal sem csalódunk, megmondja a frankót, és gyakran olyan, korábban nem hallott válaszokra lelhetünk, ami a közhelyes felnőtteknek ez idáig még nem jutott eszébe. A 128 oldalas mesekönyv kinézetű kötetet színes illusztrációk kísérik, hogy a szórakozás valóban feledhetetlen legyen.«

»MADONNA

CELEBRATION

»Kiadó: Warner Music

»Formátum: CD/Dupla CD/DVD



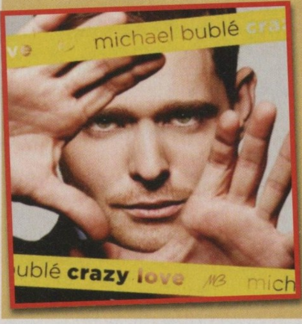
Még alig csitultak el Madonna első hazai fellépésének hullámai, a rajongók (ha ott voltak, ha nem) már a nemrégiben polcokra került legújabb greatest hits albummal vigasztalódhatnak. A popdíva legfrissebb válogatáskorongja a nagyívű karrier legjobb perceinek állít emléket, méghozzá rögtön három változatban (skálázva ezzel a rajongás mértékét). A Celebration címet viselő kiadvány sima és dupla CD-s, illetve százötven percnyi hosszúságú videoklipes DVD-verzióban is beszerezhető, maga a kollekció pedig Madonna zenei pályafutásának harminchat dalát vonultatja fel, digitálisan felújított verzióban. Az olyan mára halhatatlan klasszikusok, mint a Like a Virgin, Justify My Love vagy Material Girl mellett két vadonatúj szerzemény is fellelhető a gyűjteményben. A címadó kislemezdal, a Celebration remixe persze máris a listák élmezőnyében található, időközben lehet, hogy már abszolút első, s ha ez így van, akkor ez az énekesnő negyvenedik ilyen listaelső felvétele (impozáns szám, kevés előadó dicsekedhet ilyen sikeres életművel). Ahogy említettük, két új sláger található a korongokon, a Celebration mellett a Lil Wainnel közösen készített Revolver szintén vadonatúj dal. A Mr. Brainwash nevű divatos pop-art grafikus által létrehozott plakátszínekben pompázó rövid frizurás portrét felhasználó borító remekül jelzi a fiatalos lendületet, na és persze az „átcsomagolást". Az új koronghoz megújult külső is dukál, Madonna ismét a Monroe-hasonmás vonalat használja, persze a mai trendekkel mixelve, miként ez a Celebration-klipből is egyértelműen kiderül. A DVD-verzió negyvenhét klipjéből huszonhét korábban nem jelent meg ilyen formátumban, az adu ász azonban tagadhatatlanul az oly sok botrányt és kiátkozást megélt Justify My Love bővített és újravágott verziója.«

»MICHAEL BUBLÉ

CRAZY LOVE

»Kiadó: Warner Music

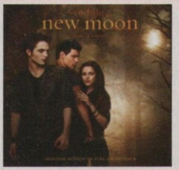
»Dalok száma: 13 szám



A kanadai halászcsalád sarjából világsztárrá lett, a szvinget a pophangzással mesteri módon elegyítő fiatal zenész 2003-as első, saját nevét címként viselő albuma óta megállás nélkül szórakoztatja a közönségét, gyakorlatilag évente áll elő új koronggal, a hallgatóság nem kis örömére. A 2007-es Call Me Irresponsible-t követő új, a sorban a negyedik CD-je október elején jelent meg, és az eladások alapján az elődjéhez hasonló átütő sikernek ígérkezik. A bevallottan Frank Sinatra nyomdokain haladó fiatal énekes merészen dolgozott fel régi nagy slágereket, összesen tizenegyet. Ám Bublé nem állt itt meg, hiszen a CD két saját szerzeményt is tartalmaz. Ezek közül az első a Haven't Met You Yet, ez az első kislemezdal, és nem meglepő módon a rádiós listákon előkelő helyen landolt. A szintén magának írt Hold On is erősen autobiografikus, s külön kuriózum, hogy a jobbára New York-ban és Vancouverben készült anyagokat eredeti módon, a zenésztársakkal a padlón ülve, összejátszva rögzítették. A cél nem a tökéletes technikai hangzás kimunkálása, hanem a hiteles és szívből jövő előadásmód volt. Bublé ezúttal nagyon személyes indíttatású, mind szövegeiben, mind előadásmódjában bevallottan önéletrajzi ihletésű albumot készített, olyan dalokkal, amelyekben a saját emberi kapcsolatait igyekezett meglepő őszinteséggel szemügyre venni, ebben nyújt többet a korábbi albumoknál a frissen kiadott, kellemes, bármikor bármely korosztály számára fülbemászó zenéket hordozó korong, amelyből a készítést bemutató DVD-vel bővített limitált, rajongói kiadás is beszerezhető.«

»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

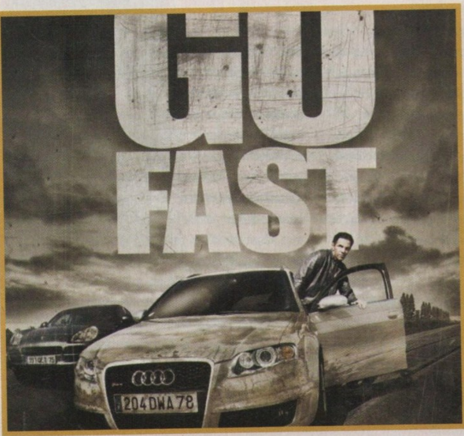
»Cobra Starship	»Filmzene	»Paramore	»Steve Morse Band	»Zero 7
(1 lemez)	(1 lemez)	(1 lemez)	(1 lemez)	(1 lemez)
Hot Mess	**New Moon**	**Brand New Eyes**	**Out Standing in Their Field**	**Yeah Ghost**



»GYORS MELÓ«

Rendezte: Olivier Van Hoofstadt
Szereplők: Roschdy Zem, Olivier Gourmet
Hossza: 90 perc

A Taxi-sorozat átütő sikere nyomán ismét reneszánszukat élik a felturbózott saját márkákat reklámozó francia akciófilmek. A fenti mozi közepes színvonalú, a műfaj kívánalmait betartva kínál jó másfél órás szórakozást az akció műfaj és a gyors autós üldözések kedvelőinek. A sztori nem tartogat meglepetéseket, sem kiemelkedő dialógusokat, a történet menete előre kiszámítható. Európaisága a hasonló amerikai filmekhez képest annyiban nyilvánul meg, hogy a főhős jellemzésére is szántak időt, így a tömény akcióidő a felére rövidült. A szolgálat közben életét vesztett társa halálát megbosszulni kívánó párizsi rendőr, Marek (Roschdy Zem), egy nemzetközi összefogáson alapuló rajtaütési terv keretében sofőrként épül be egy hasist szállító bandába. Célja különböző nyomkövető felszerelések becsempészésével az irányítók fuvar közbeni lebuktatása. Magányos főhősünknek alapos, az amerikai partnerek segítségével levezényelt, embert próbáló kiképzés után egyedül kell bemerészkednie a Malaga és Franciaország közt dílerkedő bűnözők délspanyol központjába. Ez persze nem esik nehezére, hiszen korábban is ezt a szerepet játszotta a rendőrség berkein belül. Az izgalmakat fokozandó a malagai központból épp a társát megölő bandatagok kíséretében megy át a marokkói marihuánaültetvényekre, ahol alapos betekintést nyerhetünk a hasis készítésének menetébe. Dióhéjban ennyi a történet, átlagon felüli szórakozásra ne számítsatok, de az amerikai filmek után kikapcsolódásként az akciómozik kedvelőinek ajánlom az alkotást.«



»ADMIRÁLIS«

»Rendezte: Andrei Kravchuk
»Szereplők: Elizaveta Boyarskaya, Konstantin Khabenskiy, Sergey Bezrukov
»Hossza: 124 perc

Kosztümös, ráadásul Oroszországban játszódó romantikus orosz történelmi dráma ritkán kerül a hazai mozikba. Pláne nem ilyen színvonalas kivitelben. A jobb pillanataiban a nagy orosz klasszikus drámákra jellemző fordulatokkal tarkított nagy költségvetésű filmet a kritikusok a plátói szerelmi történet és a számos tengeri jelenet okán az orosz Titanicként emlegetik. Arról nem beszélve, hogy a sztori az orosz történelem igen speciális időszakában, az 1917-es bolsevik forradalom előtt nem sokkal veszi kezdetét, és a főhős, Kolcsakov tengernagy élettörténetével párhuzamosan betekintést nyerhetünk a kronstadti matrózlázadás eseményeibe, majd a nagy októberi forradalom és a polgárháború véres időszakába is. Alekszandr Vasziljevics Kolcsakov ellentengernagy a németek ellen aratott fekete-tengeri győzelem után ismeri meg altisztje szépséges feleségét, és szenvedélyes, plátói szerelem szövődik Anna és a hős férfi között, amely a háború kiteljesedésével párhuzamosan teljesedik be. Az arisztokrata Anna férjét hátrahagyva ápolónőként követi a fehér hadsereget, és az azt vezető szerelmét Ázsia hófödte csatamezőire. A boldogság azonban, a Titanichoz hasonlóan, itt is kérészéletű, hisz a történelem nem kegyelmez, a história az admirális bolsevikok általi kivégzésével végződik. Kolcsakov legendás élettörténetét egy mozi-a-moziban keretben elmesélve kapjuk, ahol az idős, szerelmét jó néhány évtizeddel túlélő, sztálinista táborokat megjárt Anna asszony visszaemlékezései alapján jön létre a tényleges, a hollywoodi nagyágyúkkal joggal vetélkedő mozi. Andrei Kravchuk rendező monumentális, bő kétórás alkotását egyaránt ajánlom a háborús és a romantikus filmek kedvelőinek, hiszen valóban a Titanic nagyságrendjébe sorolható ez a film, a színészek játéka és az operatőri munka egyaránt lenyűgöző, és több mint kétórás terjedelme ellenére a remek kontrasztoknak köszönhetően nem lelni benne egyetlen unalmas percet sem.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»SPIDER-MAN 4

Évekkel ezelőtt még valószínűleg izgatottan figyeltük volna a Pókember negyedik része körüli mozgolódást, de a meglehetősen kiábrándító harmadik rész után igencsak megcsappant a lelkesedésünk, és egy kicsit gyanakodva figyeljük a legújabb epizód készültét. Az igazság az, hogy szinte még semmit nem lehet tudni erről a moziról, csak azt, hogy 2010-ben kezdődik a forgatása, hogy aztán majd 2011 májusában a mozikba kerülhessen az alkotás. Vigyázó szemünket a filmen tartjuk, de az elvárásainkat jó mélyre helyeztük, hogy ne érhessen minket újabb hatalmas csalódás.

»A-TEAM

Nem tudjuk olvasóink közül hányan emlékeznek még a Szupercsapat című sorozatra, de nyilvánvaló, hogy azok jártak jobban, akik ezen cím hallatán most csupán kíváncsian pislognak. Egy amerikai sorozatról van szó, amiben vietnámi veteránok bajba keverednek és ők lesznek az elsőszámú közellenségek, s miközben üldözik őket, folyamatosan jót cselekednek. Nos, ebből a sorozatból készül most egész estés film, olyan sztárokkal, mint Liam Neeson és Jessica Biel. Mi már csak azt nem értjük, hogy miért? Ugyanis a széria is gyenge volt, és nem hisszük, hogy a világnak szüksége van a felmelegített verzióra...

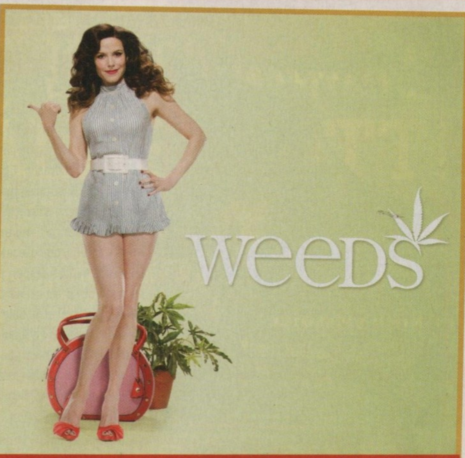
»TRANSFORMERS 3

Ezzel a mozival is ugyanúgy vagyunk, mint a Pókember negyedik részével. Az elsőt imádtuk, a másodikat vártuk, mint a messiást, aztán elég nagy pofáraesés lett a vége, hiszen a Transformers 2 nemcsak, hogy hosszabb volt a kelleténél, de még rendkívül bugyutára is sikeredett. Ez persze nem gátolta meg a népeket abban, hogy több millió dollárt hagyjanak a mozipénztáraknál, s ennek köszönhetően már 2011 júliusában jön majd a folytatás, mi pedig jobban félünk tőle, mint az emlegetett Pók negyedik részétől. Vajon megint lesznek homokot evő gépszörnyek?

»TERMINÁTOR – MEGVÁLTÁS«

Lemezek száma: 2 lemez
Ára: 5190Ft
Megjelenés: november 24.

Jó pár évnyi szünet után idén jött el a pillanat, hogy a Terminátor-széria megkapja legújabb folytatását, a negyedik részt, amely a korábbi trilógiával ellentétben már nem a fiatal John Connor kilátástalan harcát mutatja be a rá törő halálos gyilkológép ellenében, hanem a jövőbe kalauzol minket, a gépek mindent elsöprő támadását követő évekbe, mikor az emberiség fennmaradt része minden nap élet-halál küzdelmet folytat a rá vadászó gépek ellen. A Megváltás címre keresztelt folytatás megosztotta a rajongókat, s a hamarosan megjelenő DVD-verziót most azoknak ajánljuk, akik a filmet kedvelők csoportjába tartoznak. A Terminátor negyedik része ismét különböző igényekhez igazítva érkezik a piacra, lesz belőle sima dobozos, stílusos fémdobozos kiszerelés és Blu-Ray változat, és mi szokás szerint a kétlemezes extra kiadást ajánljuk a figyelmetekbe, amelyen a film mellett ezúttal magyar nyelvű extrákat is találhattok. Többek között exkluzív kisfilmet a forgatásról, valamint a Moto-Terminátor elkészítésének titkairól, plusz egy összeállítást, amely a mozi tizenegy kiemelkedő vizuális effektusára koncentrál. Ha tehát megvan otthon az első három rész, és a negyedik is elnyerte a tetszéseteket, akkor ne habozzatok, vár rátok a Megváltás!«



»NANCY ÜL A FŰBEN 4. ÉVAD«

»Lemezek száma: 4 lemez
»Ára: 5390 FT
»Megjelenés: november 17.

Alig telt el fél év azóta, hogy a Nancy ül a fűben harmadik évadának megjelenéséről írtunk, máris itt a negyedik szezon, ami a korábbi részekhez hasonlóan szintén kihagyhatatlan darab a sajátos fekete humorral és társadalomkritikával átitatott sorozatok kedvelőinek. Aki nyomon követi a füvet termesztő Nancy és kellően bolond családja életét, az tudja, hogy a harmadik évad végén a díszes kompánia búcsút int a kertvárosi környezetnek, hogy a megannyi gondot hátrahagyva egy teljesen új vidékre (a határhoz közel) költözzön. Persze valamiből az új lakóhelyen is élni kell, így a lakosság arra fogékony tagjai számára továbbra is Nancyék termelik meg a füstölnivalót. Kezdetben persze minden szép és jó, de ahogy az lenni szokott, idővel megérkeznek az első problémák is, a néző pedig egyre jobban szórakozik. A korábbiakhoz hasonlóan most sem marad extrák nélkül a sorozatot tartalmazó négy lemez, hiszen találhatunk nyolc audiokommentárt az epizódokhoz (a stáb és a szereplők közreműködésével), helyet kapott egy kellemes bakiösszeállítás is, továbbá kilenc kisfilm várja azokat, akiknek nem elég a közel négyszáz percnyi Nancyadag. Azt talán már mondanom sem kell, hogy a negyedik évad kihagyhatatlan azoknak, akik az első hármat már végignevették, és továbbra is biztatunk mindenkit, hogy nevezzen be erre a sorozatra, mert a napjainkban futó egyik legszínvonalasabb szériáról van szó.«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»ALL SAINTS DAY

Remélem sokan vannak a Guru olvasói között, akiknek mond valamit, ha azt a címet említjük, hogy Testvérbosszú. A meglehetősen sajátos akciófilmet ma már igazi kultstátusz övezi, és jó tíz évvel az említett alkotást követően itt a folytatás, amely ugyan nagy valószínűséggel nem fog az elődje nyomába érni, de ha csak feleolyan szórakoztató lesz, mint az első rész, már akkor érdemes lesz beülni rá a moziba. Habár az eredeti mozi jó pár színésze vissza fog térni (a két főhős mindenképp), azt már most sajnáljuk, hogy Willem Dafoe nem lesz újra látható a homoszexuális zsaru szerepében. Kár érte...

»PREDATORS

Mostanra talán már mindenki hallott róla, hogy készül a Predator-filmek harmadik része (szerencsére Alienek nélkül), és ami a legfontosabb ezzel az alkotással kapcsolatban, hogy Amerikába szakadt hazánk fia, Antal Nimród kapta meg a rendezés jogát, azaz a Kontrollal elhíresült magyar rendező ezzel a filmmel valószínűleg végleg betör a hollywoodi nagyágyúk világába. Magáról a moziról még csak azt lehet tudni, hogy Adrian Brody játssza majd a főszerepet, mi pedig már izgatottan várjuk, hogy mi sül ki a magyar ízekkel fűszerezett legújabb Ragadozó-mozóból...

»STAR TREK 2

Igaz, hogy kézzelfogható információ még nem látott napvilágot, de annyi már bizonyos, hogy lesz folytatása az idén remake-elt (amely remekelt – hahaha) Star Trek-mozinak. Ami mindenképpen bíztató ezzel kapcsolatban, hogy az alkotók nem akarják elkapkodni a dolgot, mert mindannyian tisztában vannak vele, hogy a második rész kapcsán (mivel a karakterek bemutatásán már túl vagyunk) valami igazán nagyot kell durrantani, nem lesz elég egy korábbi ötlet újragondolása. A madarak csiripelése szerint pedig még egy 3D-s változat sem elképzelhetetlen a folytatásból...

»ÍRÓ: LIEBERMAN RAJZOLÓ: BARRIONUEVO

HUSH VISSZATÉR 2. RÉSZ

»Kiadó: Képes Kiadó »Oldalszám: 96 oldal »Ár: 2.990 Ft

A Képes Kiadó folytatja a hazai képregénypiac Batmannel történő ellátását, legújabb kötetük a Hush Visszatér második része, melynek címe Kényszerű szövetségek. A kaland teljes élvezetéhez nem árt, ha az ember tisztában van a Hush című háromkötetes történet eseményeivel, de amire mindenképpen szükség van, az a Hush visszatér első része, aminek hiányában semmiképp ne kezdjetek bele ebbe a történetbe. A második részben Batman legújabb (és minden eddiginél elszántabb és gonoszabb) ellenfele Hush, aki a Wayne családot okolja egy tragédiáért, s a port az egyetlen túlélőn, Bruce-on akarja leverni, akiről nem mellesleg tudja azt is, hogy ő az álruhás igazságosztó. Tervének végrehajtásában – melynek célja Batman likvidálása – semmi nem állíthatja meg a gézmaszkos őrültet, olyannyira, hogy még Jokert is képes kiiktatni a képből, márpedig ez korábban sem sok mindenkinek sikerült. A Hush visszatér második kötete izgalmas és akcióban bővelkedő kiadvány, s a címszereplő mellett olyan figurák is feltűnnek, mint Robin, a Zöld Íjász, Rébusz, Joker, sőt, még Méregcsók is feltűnik egy pillanatra, habár az ő jelenléte már a harmadik kötet eseményeit vetíti előre. Mindent egybevetve a Hush Visszatér egy egy kellemes kis sorozat, amit a Denevérember rajongóinak mindenképpen érdemes beszerezniük, csalódni biztos nem fognak benne.«

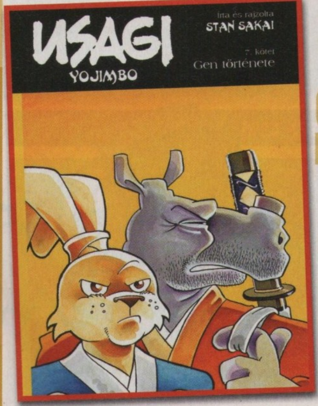
»ÍRÓ: BENDIS RAJZOLÓ: FINCH, CHO, MIKI

AZ ÚJ BOSSZÚ ANGYALAI 4. RÉSZ

»Kiadó: Kingpin »Oldalszám: 98 oldal »Ár: 2990 Ft

Tovább folytatódik az Új Bosszú Angyalainak a története, s most ezt főleg azoknak mondjuk, akik már eddig is a szuperhősökkel tartottak, hiszen a sorozat már a negyedik kötetnél jár, és most bekapcsolódni nem lenne a legokosabb döntés (magyarán a történet teljes megértéséhez érdemes beszerezni az előző három Új Bosszú Angyalai kiadványt is). Jelen történetünk még mindig az első számban történt hatalmas börtönostrom utórezgéseivel foglalkozik, hiszen az Angyalok ezúttal Japánba utaznak, hogy elfogják a börtönből szintén megszökött Ezüst Szamuráját. Persze ahogy lenni szokott, a kaland nem megy zökkenőmentesen, és a színes szuperhős csapat sokkal nagyobb kalamajkába keveredik, mint ahogy azt előre sejtették. Nekünk rajongóknak persze ez nem gond, hiszen így garantálva van az akció, és ezúttal a történetre sem lehet panasz, hiszen Brian Michael Bendis egy meglehetősen korrekt kis történetet dobott össze nekünk, olyat, ami a későbbiekben igen nagyot fog durranni. Bár ez még bőven a jövő zenéje, de érdemes tudnotok, hogy 2010-ben hazánkban is kiadásra kerül a Civil War, a történet, amely a mostani számunkban tesztelt Marvel Ultimate Alliance 2 alapját is adta. Szóval igen mozgalmas év elé nézünk, nem panaszkodhat majd egyetlen szuperhősrajongó sem. Mi már nagyon várjuk...«

»ÍRÓ/RAJZOLÓ: STAN SAKAI



USAGI YOJIMBO 7. KÖTET

»Kiadó: Vadvirágok Könyvműhely »Oldalszám: 186 oldal »Ár: 1995 Ft

Sokunk legnagyobb örömére a 18. Képregénybörzére megjelent a Stan Sakai tollából származó Usagi Yojimbo hetedik kötete, amely ezúttal a Gen története alcímmel büszkélkedhet. A kellemesen vastag kiadvány (majdnem 200 oldal) a már megszokott módon tálalja a Rónin Nyúl történeteit, azaz összesen hét hosszabb-rövidebb kalandot kapunk, amelyekben egyrészt tovább folytatódik hősünk vándorlása, de kapunk egy szeletet a múltból is, sőt, régi szereplők is feltűnnek a színen, valamint utalásokat is találhatunk a korábbi kötetekre – persze ettől függetlenül a hetedik Usagi kiadvány önmagában is bőven élvezhető. A kalandok természetesen ismét fekete-fehérben, stílusos grafikával tárulnak elénk, és minden egyes epizód egy sajátos kis tanmese is egyben, így egyszerre lehet kiváló kikapcsolódás kicsiknek és nagyoknak egyaránt. A történetek hol bájosak, hol elgondolkodtatóak, és természetesen egy csipetnyi romantikának is jutott hely a képkockák között. Azt hiszem nyugodtan állíthatjuk, hogy az Usagi az egyik legszínvonalasabb képregény a jelenlegi piacon, a minősége még a hetedik kötetben sem kopik, és kiváló szórakozás lehet azok számára is, akik egyébként nem nagyon vesznek képregényeket a kezükbe. Örömhír, hogy a Vadvirágok Könyvműhely már aktívan készül a következő évre, hiszen már most biztos, hogy 2010-ben két újabb kötettel bővül majd a sorozat.«

LÉGY TE IS KIVÁLASZTOTT!

E havi számunk mellett találhattatok egy kártyalapot, amely a Kiválasztottak című M.A.G.U.S. kártyajáték egy darabja. Ha már úgy alakult, hogy ilyen mellékletet volt lehetőségünk csatolni a magazinunk mellé, úgy gondoltuk, érdemes bemutatni, hogy miről is szól valójában ez a játék. Vigyázat, nagyon addiktív a dolog...

A tűzvarázsló felemelte a kardját és megmártotta a harcosban. A penge felizzott... A harcos nem számított ilyen fordulatra. Egymaga szállt szembe a tűzvarázslóval és annak lángszolgájával. A lángszolga nem állhatott ellen neki, hiszen egy kardcsapással átszelte azt szentelt fegyverével. Úgy gondolta, hogy a nehezén túl van, hiszen sikerült a tűzvarázsló közelébe férkőznie, és a mágia közelharcban kevéssé hatékony. Ebben igaza is volt. Abban viszont végzetesen tévedett, hogy a tűzvarázslónál lévő mágikus fegyver csupán a mágia fókuszául szolgál.

TERÍTSD KI A LAPJAIDAT!

A fenti események a Kiválasztottak, a M.A.G.U.S. kártyajátékban zajlottak, mely Magyarország népszerű stratégiai, gyűjtögetős kártyajátéka. A kártyajátékot általában ketten játsszák. Az ellenfelek, mint két nagyhatalmú mágus, a kártyalapok segítségével megidézett hősöket, varázslókat – a M.A.G.U.S. világ kiválasztottjait – irányítják varázslótornyaikból egymás elleni küzdelmükben. A cél: az ellenfél varázslótornyának elfoglalása harccal, intrikával, cselszövéssel. A világ – ahol a M.A.G.U.S. kártya is játszódik – egy magyar írók által létrehozott fantasy-világ, melynek hősei, varázslói, fegyverforgatói – e világ kiválasztottjai – vívják egymással évezredes küzdelmüket. A kártyalapok mindegyike különbözik a többitől funkciójában, képességében. Minden játékos a pakliját saját elképzelése, stratégiája alapján, a saját összegyűjtött lapjaiból állítja össze, mely épülhet boszorkányokra, tűzvarázslókra, tér- és időmágusokra. Aki a harcot szereti, játszhat lovagokkal, fejvadászokkal, bajvívókkal, gladiátorokkal. A lapokat különböző paklik vásárlásával és más játékosokkal való cserével lehet beszerezni. A megvásárolt paklik véletlenszerűen tartalmaznak lapokat, így meglepetés, hogy a játékos milyen kártyalapokhoz jut hozzá. A pakli vásárlása után elképzelhető, hogy valamelyik lapra egy másik játékosnak nagyobb szüksége van mint nekünk, ő pedig olyannal rendelkezik ami nekünk hiányzik, tehát cserélünk. A fentiek adják a kártyajáték gyűjtögetős jellegét.

NÉPSZERŰ, SZÓRAKOZTATÓ, ADDIKTÍV

A játék már több mint 10 éve örvend töretlen népszerűségnek, mivel:

– a kreativitásra épít. Szemben más kártyajátékokkal, itt a játékos állítja össze saját kártyalapjaiból, saját koncepciója szerint a pakliját. Az ellenfél is összeállít egy saját paklit, tehát a két kártyapakli játszik egymás ellen két nagyhatalmú mágus, a két játékos irányításával. A jobb stratéga győz.
– a játék közösségi jellegű. A játékosok gyakran gyűlnek össze az internetes fórumokon, klubokban, otthon vagy versenyeken, hogy játsszanak, kipróbálják ötleteiket, kártyalapokat cseréljenek.
– közvetlen a kapcsolat a kiadó és a játékosok között, így a játékosok első kézből kaphatnak a kérdéseikre választ.
– a játékosok is tervezhetnek kártyalapot! A megvalósult tervek alkotói a lapokból tiszteletpéldányokat kapnak.
– a folyamatosan megjelenő új kiegészítők biztosítják a kártyajáték változatosságát.
– magyar nyelvű, a magyar logikára, kreativitásra épít.

A kiadó honlapján (*www.ketmagus.hu*) rengeteg információ, hír, ötlet áll a játékosok rendelkezésére, a kezdők pedig megtudhatják, hogy miként lehet ingyen kipróbálni a játékot.«

»Borderlands

A Borderlands pontosan úgy indult, mint egy szokásos akciójáték: bemutattak pár kissé elavult képet, majd közölték, hogy több százezer egyedi fegyver segítségével haladhatunk előre egy Fallout-szerű posztapokaliptikus világban. Azóta azonban sok víz lefolyt már a Cián, a Gearbox FPS-e akció-szerepjátékká, a grafika rajzfilmszerűvé, míg a fegyverek száma több millióra változott. Kellően elborult ábrázolással (a dobozon például egy önmagának fejlövést imitáló figura pózol), elképesztően ötletes külsővel, és remek négyjátékos kooperatív mókával érkezik meg tehát a legújabb Diablo-klón, amelyben többek között léphetünk szinteket, fejleszthetjük képességeinket, és ha mindez nem volna elég meggyőző, az előzetes hírek szerint több száz órán keresztül szórakozhatunk önfeledten. A következő számban kivesézzük nektek ezt a remekművet!«

»Settlers 7

A legendás Settlers sorozat körülbelül ugyanolyan ütemben bővül, mint bármelyik sportszéria: szinte minden esztendőben kapunk egy újabb felvonást, ha pedig azt nem, hát érkezik egy kiegészítés. A Paths to a Kingdom alcímet viselő, szám szerint hetedik darab teljes értékű folytatás, és ha hinni lehet a kiadónak, ezúttal mindenben visszatérnek az alapokhoz, a gazdasági rendszer pedig legalább annyira fontos lesz a programban, mint a katonasággal való machinálás. Ezek amúgy a három sikerhez vezető lépcsőfokból kettőt fednek le – ha se kereskedni, se harcolni nem szeretünk, elindulhatunk a vallás útján is, hogy gyakorlatilag bármiféle életképes stratégia nélkül is győzelemre lavírozzunk, és adott esetben létrehozzuk az önellátásra képtelen városállamunkat, hisz ez már másnak is sikerült.«

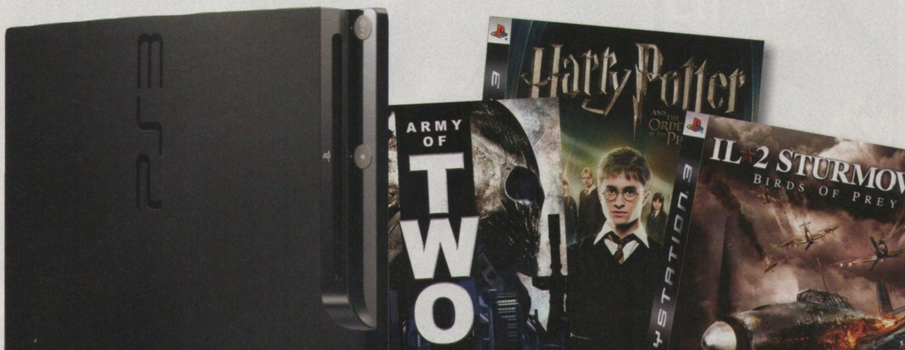
»Left 4 Dead 2

Rengeteg letölthető tartalmat és bővítést ígért a Valve a Left 4 Dead tavaly megjelent első részéhez – ezekből azonban semmit nem kaptunk meg, az E3 kiállításon a cég pedig bejelentette a folytatást, ezzel biztosítva az első felvonás vásárlóit arról, hogy bizony alaposan átverték őket. A Left 4 Dead 2 ránézésre semmiben nem szenved hiányt – leszámítva a tényt, hogy az alig pár hónapos fejlesztési idő inkább küldetéslemezre lett volna elég, semmint teljes értékű folytatásra. Kapunk négy antipatikus főhőst, pár új fegyvert, no meg kampányt, és már mehetünk is az azonos grafikai motorral a harcmezőre. A kérdés csupán az, ennyi vajon elég lesz-e az üdvösséghez? Jövő hónapban kiderül, hiszen a Guru beleveti magát a fertőzöttektől hemzsegő világba, hogy minden leendő vásárlónak támpontot adjon az FPS folytatásával kapcsolatban.«

»Call of Duty: Modern Warfare 2

Az egész világ lélegzet-visszafojtva várja az Activision-Blizzard legújabb fejőstehenének, a Call of Dutynak folytatását. A Modern Warfare 2 ismételten bevezet minket a háború csőszerű poklába, ahol aztán moziszerű ütközetekben kell részt vennünk, természetesen ezúttal is modern körülmények között. A számtalan új fegyver, a filmszerű járműves üldözések, illetve az egy négyzetméterre eső robbanások magas száma garantált szórakozást jelent majd a magányos harcosoknak, akik pedig unják a primitív mesterséges intelligencia aprítását, bármikor felléphetnek az internetre, hogy vadonatúj perkekkel, remekül kidolgozott többjátékos térképekkel, és a tökéletesség határáig csiszolt hálózati kóddal felszerelkezve varázsolódjanak el. A következő Guruban valószínűleg most már tényleg górcső alá vesszük az Infinity Ward szoftverét, amely ellentétben a kissé felemás előző résszel, tényleg valódi CoD folytatás, annak minden előnyével, és szép számmal meglévő hátrányával együtt.«

A GURUVAL MOST PS3-AT NYERHETSZ!



Ahhoz, hogy Te is bekerülhess azon szerencsések közé, akik között kisorsoljuk a képen látható Playstation 3 Slim konzolt, nem kell mást tenned, mint ellátogatni a www.pcguru.hu/nagyguruteszt linkre, és kitölteni az ott található kérdőívet.

A kitöltők között nemcsak a PS3 kerül kisorsolásra, hanem további értékes PC-s szoftverek is gazdára várnak.

NE FELEDD, CSAK PÁR KATTINTÁS ÉS NYERHETSZ!

»JÁTÉKDEMÓK:
Risen / Tower Bloxx Deluxe / Bookworm Adventures Fractured Fairytales / Escape From Paradise 2 A Kingdoms Quest / HdO Adventure Hollywood / Nanny 911 / The Magicians Handbook

»INGYENES JÁTÉKOK:
Neverball / Tasty Static / Super Mario Deep 2

»VIDEÓELŐZETESEK:
Battlefield Bad Company 2 (2db) / Blur / Call of Duty: Modern Warfare 2 / Crysis 2 / Mass Effect 2 / Silent Hunter 5 / Splinter Cell Conviction / World of warcraft: Cataclysm

»PCG LIVE:
Heroes over Europe / Need for Speed Shift / Raven Squad / Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes / Wet

»MAGYARÍTÁSOK
Trine (100%) / Deus Ex (100%) / Warcraft III (csak szöveges változat)

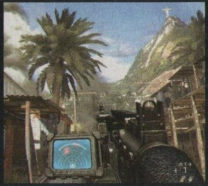
»TURKÁLÓ
CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.76 / Burn4Free v4.8 / CDBurnerXP v4.2.6.1706 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.9 és nVidia Forceware 191.07 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.50a | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.05 / IrfanView v4.25 /Paint. NET v3.36 / XnView 1.96.5 | Multimédia: CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.1.0 / MediaMonkey v3.1.1.1261 / Quicktime Player v7.6.4 / StreamHijacker v0.719 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.22 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.16.0.758 | Számítógép-védelem: Comodo Internet Security v3.12 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

»HÁTTÉRKÉPEK
Batman: Arkham Asylum (2db) / Empire Total War: Warpath Campaign / Lost Planet 2 / Silent Hunter 5 / Starcraft 2 / World of Warcraft: Cataclysm / Battleforge (14db) / Dragon Age: Origins (9db) / Order of War (4db) / Risen (6db) / Star Wars: The Clone Wars Republic Heroes (6db)

NEED FOR SPEED SHIFT VIDEOTESZT

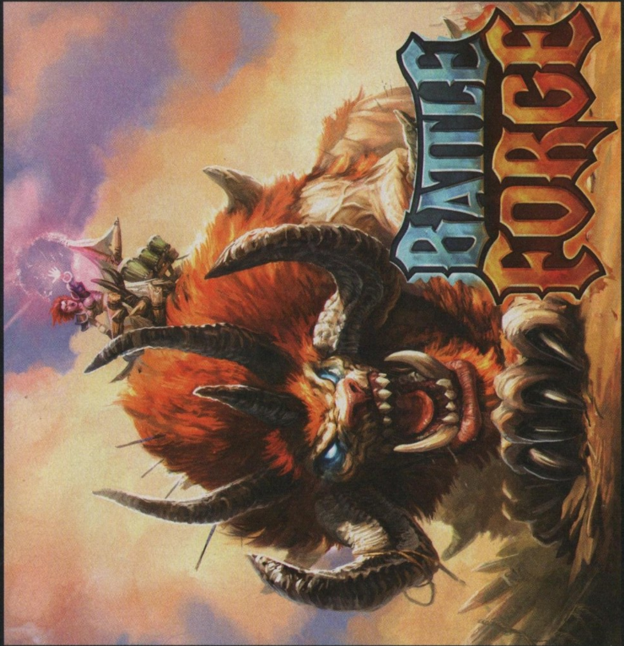
RISEN
DEMO

CALL OF DUTY 6
VIDEO



TOWER BLOXX
DEMO

PC GURU DVD **BATTLEFORGE** **2009. 12.**



BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
Videók a játékból

A CHRISTMAS CAROL
Filmelőzetes

PC GURU
DVD 12.

CHAMPIONS LEAGUE – ALBUM

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

36 hologramos matricával és az UEFA Bajnokok Ligája trófeával!

Légy azok között, akik elsőként szerzik meg a PANINI matricás albumgyűjteményét!

Éld át újra az izgalmas mérkőzéseket!

Figyelj a díjra!

LL NAMES, LOGOS AND TROPHIES OF UEFA ARE THE PROPERTY, REGISTERED TRADEMARKS AND/OR LOGOS OF UEFA AND ARE USED HEREIN WITH RHE ERMISSION OF UEFA. NO REPRODUCTION IS ALLOWED WITHOUT THE PRIOR WRITTEN APPROVAL OF UEFA.

LL CLUB NAMES, CLUB LOGO AND INDIVIDUAL PLAYERS NAMES ARE THE PROPERTY OF THE RESPECTIVE CLUB OR PERSON. EFA SHALL BEAR NO RESPONSIBILITY FOR THE USE OF THESE NAMES AND/OR LOGOS.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE
Official Licensed Product

PANINI
www.paninigroup.com

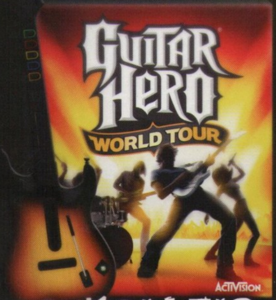
KERESD A KÉPES SPORTOT OKTÓBER 28-ÁN
BL-MATRICÁS ALBUMMAL
ÉS 6 DB MATRICÁVAL!

MERT PASSZOL HOZZÁD!

WWW.XSTATION.HU

webshop

PRESENTS

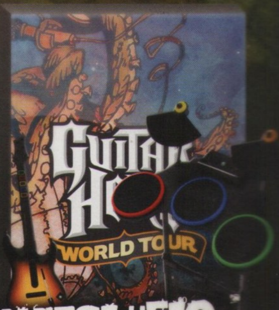


Guitar Hero World Tour

PS3 BUNDLE 20 990 Ft
X360 | Wii BUNDLE 19 990 Ft
PS2 BUNDLE 20 290 Ft
PC BUNDLE 16 990 Ft

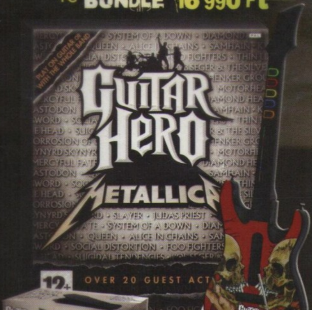
Guitar Hero World Tour / Complete band game /

PS2 SUPER BUNDLE 34 990 Ft



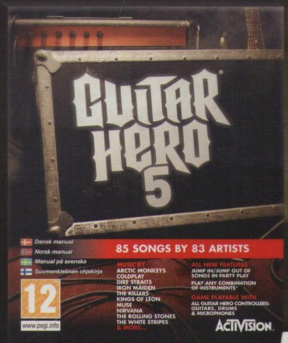
Guitar Hero World Tour

PS3 S/A Guitar 13 990 Ft
PS2 S/A Guitar 11 490 Ft
Wii S/A Guitar 15 990 Ft
PS3 | PS2 X360 | Wii S/A DRUMS 22 990 Ft



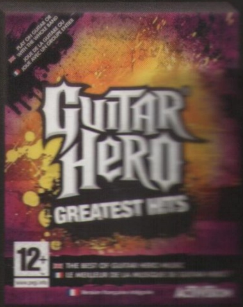
Guitar Hero Metallica

PS3 | X360 | Wii BUNDLE 24 490 Ft
PS2 BUNDLE 20 490 Ft
PS3 | PS2 X360 | Wii standalone Kick Pedal 1 990 Ft



Guitar Hero 5

PS3 | X360 | Wii BUNDLE 24 990 Ft
PS2 BUNDLE 20 290 Ft
PS3 | X360 STANDALONE 14 990 Ft
Wii STANDALONE 12 990 Ft
PS2 STANDALONE 8 790 Ft



Guitar Hero Greatest hits / Smash hits /

PS3 | X360 | Wii S.W. 14 590 Ft
PS2 S.W. 9 790 Ft

EXTRA KEDVEZMÉNY

Ha a megrendelésedet szállítással kéred, akkor a szállítás árából **500 Ft** kedvezményt kapsz! Ehhez nem kell mást tenned, mint a **www.xstation.hu**-n leadott rendelésedkor a megjegyzés rovatba beírni, hogy **PC Guru** és a **hirdetés oldalszámát**.

A dobozképek csak illusztrációk. Ajánlatunk a PC Guru októberi számának megjelenéstől a novemberi szám megjelenésig, illetve visszavonásig érvényes. A hirdetésben szereplő termékek árai 25%-os ÁFA-t tartalmaznak. A hirdetésben meghirdetett termékek fogyasztói ára jelentős árfolyam-ingadozás esetén változhat. Ebből eredendő károkért a Gabriel Trade Kft. / www.xstation.hu felelősséget nem vállal.